DICAS DE MESTRE
As 20 guias de *Tormenta 20*

TOOLBOX
As lições dos Vingadores

SUPER-HERÓIS
Poderes destruidores em *3D&T Alpha*

CHEFE DE FASE
Balas e tiros com John Wick

CONTO
História de Samurai

BRASIL

DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 143

Uma das maiores ameaças de Westeros vai assombrar a sua campanha!

CAVERNA DO SABER
ORIGENS EM *TORMENTA 20*

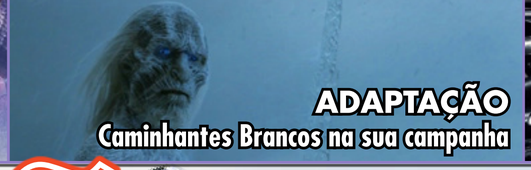
ENCONTRO ALEATÓRIO
SUA MESA SEM PRECONCEITOS

RESENHAS
VINGADORES: ULTIMATO • *DEVIL MAY CRY 5*

CAMINHANTES BRANCOS

DICAS DE MESTRE
As 20 guias de *Tormenta 20*

TOOLBOX
As lições dos Vingadores



ADAPTAÇÃO
Caminhantes Brancos na sua campanha

CHEFE DE FASE
Balas e tiros com John Wick

CONTO
História de Samurai

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 143

CAVERNA DO SABER
ORIGENS EM TORMENTA 20

ENCONTRO ALEATÓRIO
SUA MESA SEM PRECONCEITO

RESENHAS
VINGADORES: ULTIMATO • *DEVIL MAY CRY 5*

SUPER-HEROICOS

Construa uma campanha de super-heróis poderosos em *3D&T Alpha*

VITÓRIA

Mês passado, eu disse que nos encontraríamos no dia 10.

Dia, 10 de maio, claro, era o dia do início da campanha de financiamento coletivo de *Tormenta 20*. Sem dúvida o maior projeto em que nos metemos. O mais arriscado. Iríamos colocar a prova não só anos de trabalho e planejamento, mas também a fidelidade de nossos fãs.

E naquela sexta-feira eu estava bem nervoso. Não é que eu seja pessimista (mas talvez eu seja), mas sempre que a lógica indica o sucesso eu prefiro esperar para ver antes de cantar vitória. Pode ser também que seja uma influência do meu lado torcedor de futebol, com suas crendices e bobagens. No estádio, todo mundo sabe que dá azar gritar gol antes da bola entrar, por exemplo. Então, na sexta-feira, minha ideia era fazer uma *stream* uma hora antes do meio-dia, quando seria aberta a campanha, e ali juntar umas duzentas pessoas, para que a campanha começasse com o pé direito, arrecadando uma quantiazinha legal na primeira hora. Uns 2 mil Reais? Quem sabe uns 5 mil, torcendo muito?

E lá estava eu, tocando gaita, balançando o boneco do Hulk (isso não é uma gíria sexual), quando começou. Dei F5 na página em seguida e... 750 Reais. Legal. É um começo. Esperei mais uns minutos. A página estava na tela da stream, não era legal mostrar se tivesse subido só um pouco. Então, F5 e... 10 mil Reais. Dez mil! Uau! Então quinze. Vinte. Então... Nada.

A página não carregava. Notícias de gente querendo apoiar de qualquer jeito sem sucesso. O **Guilherme Dei Svaldi** me chamou no Messenger em seguida: "Cara, derrubamos o Catarse!". Não é pouca coisa. Estamos falando de uma plataforma feita para receber uma quantidade enorme de gente. Presidentes já fizeram campanha por ali e nunca haviam realizado o feito que *vocês* conseguiram. E dali para frente vocês fizeram muito mais.

Meta batida em uma hora. Recordes e mais recordes caíram sem dó frente a algo mais devastador que a Tormenta, que os exércitos de Thwor Ironfist, que o dragão-rei Sckahr: o amor de nossos fãs. Vocês sempre foram enormes, imensos e nós sempre soubemos. Agora todo mundo sabe também.

Pode bater no peito: somos o maior universo de fantasia do Brasil.

Azar de quem discorda.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Arthur Letona, Davide Di Benedetto, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Karen Soarele, Leonel Caldela, Marlon "Armageddon" Teske, Thiago Rosa.

Arte: Breno Tamura, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro Zambi.

Fundo de tela: Breno Tamura.

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Recordes e mais recordes para *Tormenta 20*!

6 Pergaminhos dos Leitores
Combos que ficam e que vão.

10 Resenhas
Vingadores: Ultimato, Devil May Cry 5.

14 Dicas de Mestre
AS 20 guias que conduzem *Tormenta 20*.

20 Caminhantes Brancos
Eles já destruíram o final de uma série, agora vão destruir sua campanha.

28 Toolbox
As lições de narrativa de *Vingadores: Ultimato*.

36 Gazeta do Reinado
Teria desaparecido o oráculo de Triunphus?

38 Caverna do Saber
Origens: uma nova mecânica em *Tormenta 20*!

46 Conto
História de Samurai, por Davide Di Benedetto.

62 Gabinete de Saladino
Muito *Além da Imaginação*.

66 Encontro Aleatório
LGBTs têm papel no mundo real... e no mundo de jogo!

70 Surgem os Super-Heróis
Faça uma campanha de supers em 3D&T!

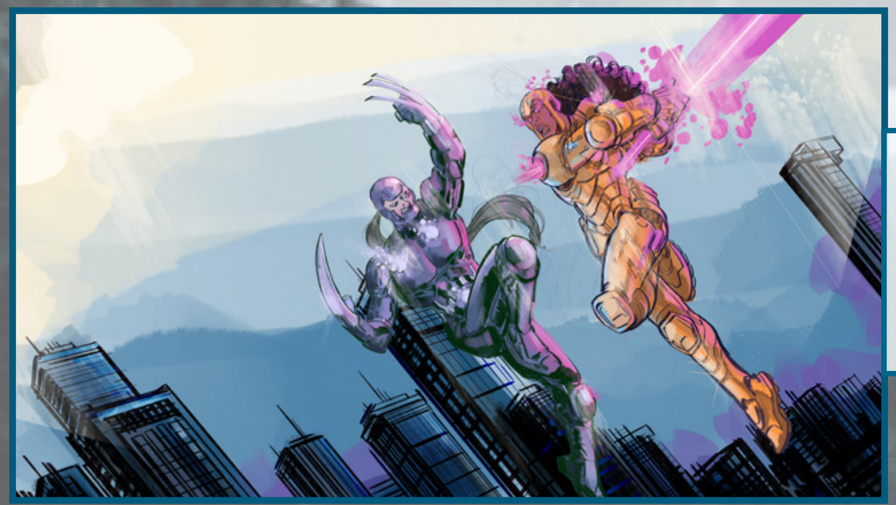
82 Pequenas Aventuras
Tomando decisões mais inteligens que os personagens daquela séria que acabou de acabar.

84 Chefe de Fase
Armas e balas com John Wick!

88 Tesouros Ancestrais
Tem Batman na sua fantasia medieval!

99 Sir Holand
Refeição perigosa!

106 Extras
Bastidores da campanha de *Tormenta 20*.



A CAPA

Breno Tamura, figura carimbada dos tempos da *Dragão* impressa e artista da série em quadrinhos de *Battlestar Galactica*, está de volta para ilustrar a nova super-heroina e o novo vilão de *3D&T*! De qual lado você vai ficar?

Notícias do Bardo

Tormenta 20, Tormenta 20 e mais Tormenta 20!

Como o maior RPG do Brasil está se tornando ainda maior

TUDO É LEFEU

***Tormenta RPG* é o cenário de fantasia mais jogado e querido do Brasil. Milhares de jogadores ao longo dos anos criaram aventureiros para povoar Arton, um mundo de problemas. Um problema que Arton nunca teve, porém, foi conquistar o amor dos fãs.**

A maior prova disso é o sucesso retumbante do financiamento coletivo de *Tormenta 20*. Mas o que é esse negócio de financiamento coletivo?

Conceito

É bem simples. Você tem uma ideia, apresenta para o máximo de pessoas que puder da melhor forma que puder, obtém fundos (frequentemente em troca de benefícios) e usa os fundos para realizar o projeto.

Apesar das plataformas digitais que facilitam o processo serem recentes (o termo em inglês *crowdfunding* foi cunhado em 2006), o ato de financiamento coletivo existe faz séculos. Livros muito antigos foram publicados com sistemas de pré-numeração e inscrição. Os *"war bonds"* americanos, usados para financiar empreitadas militares, também se encaixam como financiamento coletivo. Campanhas de caridade como Teleton e Criança Esperança, rifas e ações entre amigos, todas são também formas de financiamento coletivo. Sabe quando acaba a cerveja na festa e alguém passa falando "quem quer contribuir com a breja"? Isso é uma forma rudimentar de financiamento coletivo.

No Brasil

A primeira plataforma digital de financiamento coletivo no Brasil foi a Vakinha, de 2009. A prática se enraizou mesmo no país em 2011, porém, com a chegada das plataformas Catarse, Queremos! e Benfeitoria. Outras plataformas surgiram mais tarde. É o caso do Kickante, que foi abraçado especialmente pela comunidade de boardgames, com projetos como Caçadores da Galáxia, e recentemente do **Apoia.se**, que passou a investir na modalidade

O primeiro financiamento coletivo de RPG no Brasil aconteceu em 2011, com ***Violentina***, de **Eduardo Caetano**. Foi feito pela Movere, uma plataforma que se transformou no **Ideiame**. Com uma meta modesta (R$ 2.000), *Violentina* foi financiado nas três primeiras horas e acumulou 460% do valor pedido.

O sucesso de *Violentina* estabeleceu o financiamento coletivo como uma forma viável de lançar RPG no país, preparando o palco para editoras como **New Order**, **Retropunk** e **Pensamento Coletivo** que lançaram seus principais jogos através dessa ferramenta. Em novembro de 2016, ***Shadow of the Demon Lord*** se tornou a primeira campanha de financiamento coletivo de RPG a arrecadar mais de R$100.000.

Esse recorde foi batido algumas vezes e parecia que ia ficar com *Chamado de Cthulhu* (R$231.555) por um bom tempo.

Mas então veio *Tormenta 20*.

Quebrando recordes

O Catarse tem uma categoria muito especial, o troféu Jack Bauer. Ele se refere à maior arrecadação obtida na plataforma em um período de 24 horas. *Tormenta* bateu esse recorde, anteriormente estabelecido por um projeto de 2013, a Jornada Pela Democracia.

Dentro do RPG, *Tormenta* também é número 1. Com menos de uma semana de campanha, a arrecadação de *Tormenta 20* já era maior que o dobro da arrecadação do segundo maior financiamento da categoria.

Na categoria Jogos, Tormenta também lidera. O segundo colocado é o simpático ***A Lenda do Heroi***, videogame de plataforma retrô idealizado pelos Castro Brothers.

Já na categoria Editorial, veja só, *Tormenta* também alcançou a primeira posição. O antigo campeão, e atual segundo colocado, é a edição histórica de 50 anos de ***2001: Uma Odisseia no Espaço***, da editora Aleph.

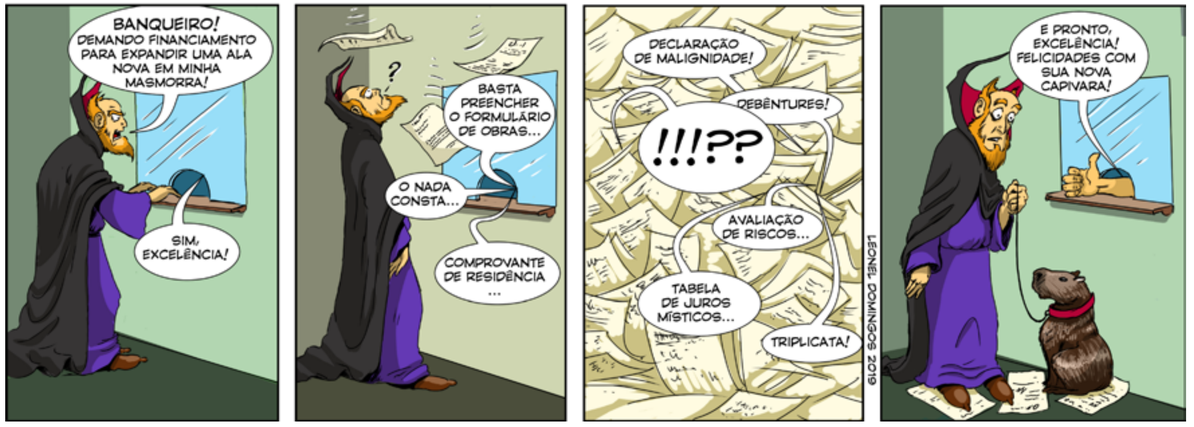
Como a campanha ainda está em andamento, é possível que *Tormenta 20* se torne o maior financiamento coletivo do Brasil. Atualmente o recorde pertence ao supracitado Jornada Pela Democracia, com impressionantes R$ 791.996. É um valor muito alto, mas depois de bater tantos recordes nada parece impossível. Valkaria ficaria orgulhosa.

Se você ainda não apoiou, não perca essa chance de fazer parte da história do RPG e de *Tormenta*! Visiste a página de ***Tormenta 20* no Catarse**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações bidecimais, estimados apoiadores da DB! Vinte anos de *Tormenta*! *Tormenta 20*! A campanha Catarse é um sucesso, está quebrando todos os recordes e...

— "Bidecimal"? Palada, duvido que essa palavra sequer exista!

— Vintigenal? Duodecadenal? Dois-zero-al?

— Affe! Vai lá estudar, deixa que eu respondo aqui.

Sucessão Imperial

Olá Poderosa Paladina (qualquer um que tenha um otyugh como montaria é, no mínimo, poderoso) e Carinhoso Paladino (qualquer um que troque carícias *com um otyugh é no mínimo carinhoso certo?).*

Envio este pergaminho através de nossa mágica internet para tentar sanar uma dúvida que me acometeu em minha leitura da mais recente DB. Graças ao Crusader Cast de Leonel Caldela (e a Game of Thrones), passei a me interessar mais por soberania, vassalagem e direito de herança do período medieval. Chegamos à minha dúvida: como exatamente funciona a hereditariedade do título de Rainha-Imperatriz/Rei-Imperador?

Na DB 141, na coluna da Guilda do Macaco, diz que Lothar pode ser herdeiro do trono do Reinado por ser filho de Shivara. Mas na história de Tormenta há poucos indícios de que o título de Rainha-Imperatriz/Rei-Imperador seja hereditário. Thormy já sabia que seria rei um dia (aliás, Thormy é descendente de Roramar Pruss, o primeiro rei de Deheon? Seu sobrenome é Pruss também?). Mas, quando se entregou aos minotauros, indicou Shivara como sucessora. Ninguém questionou que tem uma princesa perdida por aí (faça alguma coisa Rhana, o Reinado tá em guerra fria), que pode reivindicar seu direito de posse?

Agora, um pedido singelo; será que não está na hora de saltar a linha do tempo do cenário em uns 10 anos pro futuro, não? Em um período de 7 anos, Sszzaas voltou ao Panteão, Valkaria foi liberta, Glórienn caiu, Tauron virou o líder do Panteão, Kallyadranoch voltou, Mestre Arsenal e Tapista atacaram o Reinado em momentos diferentes, o que resultou na divisão do mesmo em 3 coalizões, Shivara virou Rainha-Imperatriz, e a área de tormenta de Tamu-ra foi destruída. Esses são só os eventos mais impactantes, um verdadeiro turbilhão que deixaria qualquer estudioso eufórico.

Bom, por hora é isso. Agradeço o ótimo trabalho dessa bela revista, e que venha mais 20 anos de Tormenta.

Rodrigo Mendes

Muito agradecidos pelos... hã... cumprimentos, bom Rodrigo.

Exatamente como você viu "anteriormente, na Guilda do Macaco", Lothar pode ser herdeiro do trono — sendo que "pode" é muito diferente de "vai". Conforme você mesmo aponta, a sucessão imperial não é necessariamente hereditária; cada reino tem seu próprio sistema, não existindo uma tradição padrão por todo o Reinado. Houve muitos momentos (especialmente durante crises) em que a escolha do regente ocorreu mais por pragmatismo, e menos por direito de sangue. Mesmo agora, nestes tempos ainda mais conturbados, coroar uma princesa rebelde fugitiva talvez não seja a melhor das ideias...

A linha do tempo em Arton deve ser, de fato, alterada em *Tormenta 20*. Mas ainda é cedo para dizer quantos anos serão avançados, ou quais eventos ocorreram quando. Apenas tenha em mente que não avançaremos o relógio demais; ninguém aqui quer ver seus NPCs humanos preferidos sumindo de repente!

— Então, quer dizer que não precisa ser princesa para ser coroada imperatriz do Reinado? Humm...

— Nem vem, Paladina!

O Sistema T20

Saudações amigos da primeira, única, melhor, maior, crocante e milionária revista de RPG do Brasil.

Primeiramente, vou saudá-los pelo sucesso no financiamento de T20. Parabéns pelo sucesso e que cheguemos à marca de 1 milhão.

Segundamente, uma pequena dúvida sobre regras de Tormenta 20. Vi que o sistema será compatível com o antigo, mas que também beberá de várias fontes dos RPGs atuais. Aí fiquei na dúvida. T20 estará mais perto de D&D3.X/Pathfinder, de D&D 5E, de sistemas indie, sistemas OSR, ou ficará no meio disso tudo, sendo uma coisa única e imperdível?

Jefferson Tadeu Frias

Muito agradecidos por sua missiva, Jefferson. Claro que ainda é cedo para cravar uma definição sobre o que será, exatamente, o sistema de T20. Não é possível classificá-lo em qualquer categoria, até porque ainda está sendo desenvolvido — inclusive, pode sofrer mudanças conforme playtests realizados entre os apoiadores da campanha.

Por enquanto, pelo menos, você pode esperar algo como *Império de Jade*; ainda compatível, mas com avanços e diferenças. Essas diferenças serão maiores, exigindo um manual de conversão, mas a ideia ainda é evitar que você precise se desfazer de seus acessórios antigos.

Tudo ficará mais claro conforme você acompanha a *Dragão Brasil*; nesta mesma edição, você já tem oportunidade de conferir algumas novas regras de *Tormenta 20*.

— Só estou aqui ansiosa para saber QUANTAS montarias sagradas eu vou poder ganhar, yay!

— Mas você vai ser paladina ou treinadora Pokémon?!

Eu Desejo Mais Desejos

Salve, salve, grandes guardiões dos tomos de conhecimento conhecido por Pergaminhos dos Leitores! Venho a vós com uma dúvida solene, e peço que ela seja sanada aqui!

A classe invocador, variante do mago que pode ser encontrada no Manual do Arcano, tem uma habilidade de classe chamada estudos extracurriculares, que permite aprender as três magias de aliado extraplanar. Desconsiderando o custo em XP e Tibares de Ouro, alguém poderia realmente conjurar um espírito desse nível, e mantê-lo por até uma semana sob as ordens de "seja meu escravo"?

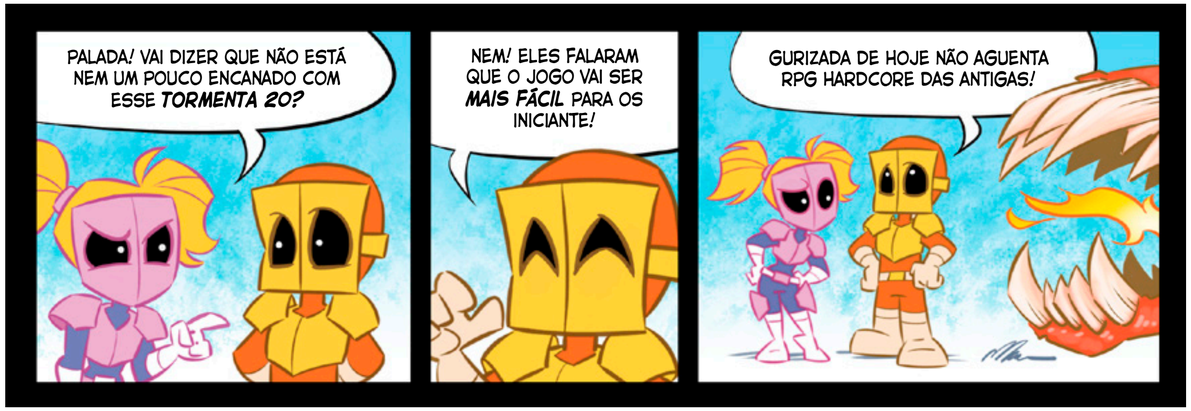
Gostaria de deixar meu elogio a toda a equipe da Jambô pelo ótimo livro A Flecha de Fogo, que foi FANTÁSTICO, e também aos que estiveram no Diversão Offline! Abraços de Pernambuco!

Filipe Il-Sharat era meu nome de inimigo. Chamem-me de Fil'irpe Geyenn, Bardo Dançarino.

Filipe Luiz

Nossos agradecimentos, Filipe ou Fil'irpe, pela sua apreciação por *A Flecha de Fogo* e por nossa participação no evento Diversão Offline.

Sim, está quase tudo correto. As magias aliado extraplanar (menor, padrão, maior) invocam um espírito para realizar uma tarefa por certo tempo. Apenas algumas observações: seus custos em XP e ouro são um tanto ele-



vados para “desconsiderar”. Além disso, ainda que caiba aqui a interpretação do mestre, “ser escravo” não constitui uma única tarefa, pois implica em seguir uma série de outras ordens e realizar outras tarefas. Em resumo, você não pode dar ao espírito uma ordem de obedecer a outras ordens; seria o mesmo que desejar ao gênio mais desejos.

— Paladina! Mas e aquela vez, quando você desejou dez outros anéis de três desejos e...?

— EU DESEJO QUE VOCÊ CALE A BOCA!

— . . .

Dúvida Pequena, Arma Grande

Olá, Paladas. Tenho uma dúvida curta e rogo por vossa sabedoria:

Existe algum talento que permita a um personagem usar uma arma de duas mãos com uma apenas? É possível usar Empunhadura Poderosa para isso?

Grato pela atenção. Forte abraço!

Rodolfo Xavier

Rodolfo, infelizmente a resposta é não. O talento Empunhadura Poderosa permite usar armas maiores. No entanto, certas armas exigem as duas mãos não apenas por seu tamanho, mas também por questões de manuseio (já tentou usar arco de flecha com uma mão só?).

Saudades?!

Olá. Acompanho há muito tempo as revistas Dragão (Brasil e Slayer). Fico feliz em poder ajudar de forma mais direta os autores, embora ainda preferisse a revista física.

Aproveitando o espaço, gostaria de saber se há planos para um relançamento de O inimigo do Mundo — pois apesar de já ter lido no formato digital, gostaria muito de adquirir o físico e o mesmo não existe mais em lugar nenhum (nem na internet).

Até mais, e muito ansioso para ver o Anti de volta!

Peterson Branco

Muitíssimo obrigado por seu apoio à nova DB, Peterson. As revistas impressas em papel e compradas nas bancas deixaram saudades, sim. Mas apenas este formato digital permite que você receba mais de cem páginas, pelo preço de um pastel de feira. Viva a tecnologia!

Boas notícias! *O Inimigo do Mundo*, primeiro volume da imperdível *Trilogia da Tormenta* (e atualmente esgotado em sua versão física), ganhará uma nova edição em breve. Fique de olho!

— Pensando bem, Palada, faz um tempo que o Antipaladino não dá as caras. Por onde será que ele anda?

— Que foi? Tá sentindo falta dele? Pois é, nem eu.

— Será que ele sumiu porque o novo *Tormenta 20* vai ter regras diferentes de tendência?

— QUÊÊÊ?! Não tem mais o Bem e o Mal e Lei e Caos?! Mas a gente é PALADINO!!! Como a gente fica?!!

— Fica em algum acessório, sei lá.

— NÃÃÃOO!!! PALADINA, TÔ COM MEDO, ME ABRAÇA!!

— Pelo jeito, a imunidade a medo também foi pro saco...

LENDAS LENDÁRIAS

Volto Já

Era uma aventura de Mundo das Trevas. Um dos PJs, um policial um tanto distraído, estava investigando um milionário e outro dos PJs jogava com o mordomo do suspeito. Depois do policial revirar a casa inteira do milionário em busca de evidências, decide levar o mordomo preso. Ele coloca o mordomo algemado no banco de trás do carro e dá a partida para voltar para a delegacia. Eis que o mordomo decide protestar:

— Ei, você não pode me prender! Precisa ter um mandado de prisão pra me levar!

O jogador que interpretava o policial, então, pergunta ao mestre:

— Eu não tenho um mandado para prender ele?

— Não, não contra ele. Você sabe que levá-lo preso sem mandado pode dar problemas, ainda mais porque está lidando com um adversário rico.

O jogador pensa um pouco e acaba tendo a ideia mais sensacional da noite, só que ao contrário.

— Certo. Eu volto à mansão, tiro as algemas do mordomo e digo: “Vou até a delegacia providenciar um mandado de prisão. ME ESPERE AQUI QUE EU JÁ VOLTO!”

Raul Galli Alves

Música Tema

O paladino caído do grupo estava atravessando metade do Reinado em busca de respostas. Sua total desilusão com a realidade o deixou desorientado. Não conhecia o tempo, nem seu lugar. Em Tyrondir, acabara por encontrar o Deus Cristal de Urielka.

Enquanto o mestre, por meio de uma NPC, explicava a proteção que o deus oferecia, eu, jogador que estava fora da cena, saí da sala.

Retornei com uma música tocando no celular. Os primeiros acordes foram suficientes para todo mundo cair na gargalhada:

lua_de_cristal_versao_do_filme_xuxa_maria_da_graca.wav

E não é que a letra da música encaixa muito bem?

Ponto de Ação adquirido. ^ ^”

Que venha Tormenta 20, mas não 20 tormentas!

Makswell Seyiti Kawashima

Queda Ninja

Em uma mesa de Império de Jade, nosso ninja vanara de 3º nível queria testar sua nova pipa ninja. Saltou de um penhasco de 15 metros. O jogador do ninja, que tinha +14 de Acrobacia, só não podia tirar 1. Obviamente, rola 1, ficando prestes a cair e sofrer 10d6 de dano.

Então, faz de tudo para diminuir o dano. Teste de Acrobacia para Amortecer a Queda: só reduz 1d6 do dano. Lança o jutsu Kata do Grou, em situação Movimento Violento ou Condição Terrível duas vezes, e falhando. Então sofre o dano: morreria se recebesse 27 pontos de dano, acaba sofrendo 28.

Depois de tudo isso, a mesa ficou rindo por mais de uma hora pelo azar do jogador, que prometeu nunca mais vai usar uma pipa ninja de novo.

Gervasio Filho, jogador ainda rindo do ninja

• • • • • • • • • • •

Grupo separado, dando seus passeios em Valkaria, havia deixado o clérigo sozinho no refúgio. Deitado em seu quarto, ele ouve um estranho som do lado de fora — graças ao fato de ser cego e, consequentemente, ter audição supersensível. Como estavam sendo perseguidos por um poderoso inimigo, resolveu ser cauteloso e anunciou sua ação ao mestre:

— Furtivamente, eu olho pelo buraco da fechadura. O que vejo?

Jefferson Tadeu Frias

• • • • • • • • • • •

“Rola o teste pra ver se ele pode me atacar, mestre. Tenho Aparência Inofensiva.”

— Diz o personagem nobre com dois implantes monstruosos feitos pelos Médicos Monstros, características dracônicas, e tantos itens mágicos que brilha feito árvore de natal.

Ricardo Luís Kruchinski

RESENHAS

VINGADORES: ULTIMATO

A saga de uma geração

Ainda me lembro da sensação que tive ao sair do cinema após assistir *Homem de Ferro*, lá em 2008. Estava feliz, empolgado, literalmente sorridente. Havia adorado o filme! Mal sabia eu que o melhor estava por vir. Pois, na próxima década, a Marvel faria algo inédito na história do cinema.

A Marvel não fez os primeiros filmes de super-heróis — *Super-Homem* (**Richard Donner**, 1978), é um clássico, e mesmo a onda atual começou com *X-Men* (**Bryan Singer**, 2000), da Fox. O que a Marvel fez foi criar um *universo*.

Já em *Homem de Ferro*, na cena pós-créditos, tivemos um vislumbre disso, com a aparição de Nick Fury e a primeira menção aos Vingadores no cinema. Mas não podíamos imaginar a escala que tudo tomaria. Onze anos depois, temos 22 filmes, dezenas de personagens e várias sagas... E tudo isso culmina em *Ultimato*.

Se alguém assistir *Ultimato* sem ter visto os outros filmes da Marvel, não vai entender nada. Isso não é um demérito da produção — simplesmente nunca foi seu propósito ser uma história independente. *Ultimato* precisa ser analisado como o que é: o último capítulo de uma saga.

Nesse paradigma, o objetivo do filme passa a ser "só" fechar a trama e dar um desfecho para os personagens. Todas as peças já estão na mesa — apesar de ser o filme mais longo da Marvel, com três horas de duração, não há nenhum personagem novo — resta apenas encerrar o jogo (o "Endgame" do título original). Não é tarefa fácil — muitas narrativas grandiosas têm problemas justamente em suas conclusões (*Game of Thrones*, outra saga importantíssima da cultura pop que se encerra este ano, que o diga). Felizmente, os "maiores heróis da Terra" encaram o desafio.

Ultimato começa com o Gavião Arqueiro, que havia ficado de fora do filme anterior, *Guerra Infinita*, e mostra de forma íntima as consequências do "estalar de dedos" de Thanos e a aniquilação de 50% dos seres vivos do universo. Disso, parte para os heróis que sobreviveram ao embate com o vilão planejando o que fazer. Há raiva, discórdia e, principalmente, frustração. Eles tomam uma atitude, mas descobrem que não será fácil reverter o ato do titã.

A história tem então um salto temporal, que serve para mostrar mais uma vez as consequências da vitória de Thanos, agora de forma global, até que uma esperança surge... E leva os personagens a uma aventura grandiosa. Não darei mais detalhes sobre a trama aqui; basta dizer que o filme também funciona como uma celebração de tudo que a Marvel fez nesses 11 anos, e praticamente *todos* os coadjuvantes dos filmes avulsos aparecem — mesmo aqueles interpretados por atores de peso, como **Rene Russo**, **Natalie Portman** e **Tilda Swinton** (com a aparição mais incrível).

Como todo encerramento, há momentos agridoces e outros simplesmente tristes. Mas, no fim, o que fica — além da diversão acumulada de 11 anos de filmes incríveis — é a sensação de ter acompanhado o início e o encerramento de um universo verdadeiramente... maravilhoso.

Com spoilers

Agora que já terminei a resenha sem *spoilers*, vamos chutar o balde. Não continue o texto se você ainda não viu o filme e não quiser saber o que acontece!

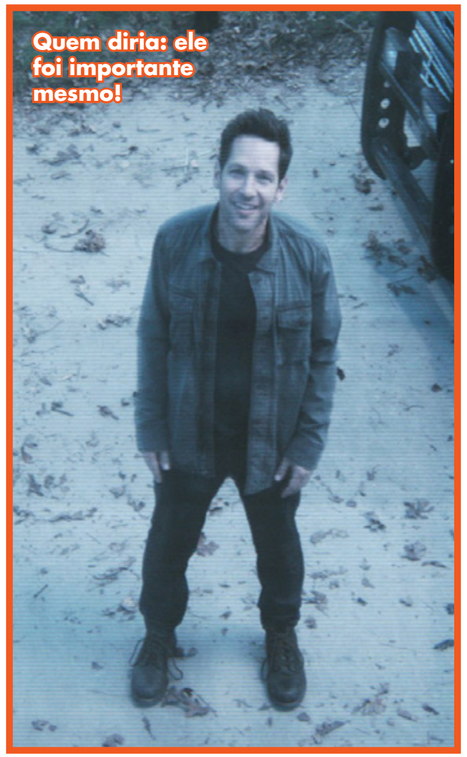
Vingadores: Ultimato é um filme grandioso e corajoso. No primeiro *Vingadores*, em 2012, Thanos aparece na cena pós-créditos, como uma sombra, uma ameaça futura — estava sendo guardado para mais tarde. Já em *Ultimato*, o vilão é morto logo no início! A cena mostra claramente que agora é "para valer". Sim, o titã louco volta mais tarde — parte dos artifícios disponibilizados pelo uso de viagem no tempo na trama — mas tudo tem consequência.

A viagem no tempo é o ponto mais controverso do filme. Os fãs já suspeitavam que a história iria usar essa ferramenta para "consertar" o fim de *Guerra Infinita*. Ora, na vida real sabíamos que o universo cinematográfico da Marvel iria continuar (o próximo *Homem-Aranha* estreia em julho!), então de alguma forma as mortes teriam que ser revertidas. Com *Homem-Formiga e a Vespa* dando a dica de que o reino quântico poderia ser usado para viajar ao passado e de volta para o futuro, o quebra-cabeça estava montado. Portanto, que *Ultimato* usa viagem no tempo não é surpresa. O que surpreende é a abordagem que o filme emprega para tal recurso. Hulk explica que não é possível mudar o passado: volte no tempo e faça algo que altere o curso da história, e você apenas criará outra realidade — ao retornar para a *sua* linha temporal, as coisas continuarão iguais. Assim, não era uma simples questão de voltar no tempo e esganar o bebê Thanos no berço, como Máquina de Combate sugere. Se eles fizessem isso, criaram uma linha temporal sem o vilão, mas ao retornar para o seu tempo, o estrago continuaria sendo feito. Os heróis precisavam efetivamente consertar, no *seu* presente, o que o titã havia feito... E isso sem estragar outras realidades! É claro que a ideia não é perfeita — viagens no tempo sempre vão abrir margens para questionamentos e furos. Mas funciona e sustenta o filme.

Com a trama geral resolvida de forma satisfatória, resta analisar os desfechos individuais dos personagens. Dos Vingadores originais, o Capitão América tem o final mais doce de todos, finalmente dando a Peggy Carter sua prometida dança. O Capitão sempre foi o herói quintessencial, sua perseverança sendo no fundo seu maior poder, mas a verdade é que ele sempre esteve deslocado no mundo. Steve Rogers seguia em frente em prol dos *outros*, mas o que *ele* queria estava no passado. O Capitão é um personagem incrível, assim como Carter (a série solo da agente é muito boa, embora tenha sido cancelada). Os dois mereciam ficar juntos — e nós merecíamos ver isso.

Ao Homem de Ferro cabe o sacrifício final. Mas, ao contrário de Rogers, Tony Stark teve uma vida plena, com direito a cinco anos de paz com sua amada, Pepper Potts, e uma filha. É um momento triste, mas coerente. Se o Capitão fizesse esse sacrifício, toda a sua vida teria sido trágica! Há, também, um fator *meta* e uma homenagem aqui — o universo cinematográfico da Marvel começou com o Homem de Ferro. Faz sentido que seu desfecho seja centrado nele.

O fim da Viúva Negra, que também se sacrifica, faz sentido em termos de



história — Natasha amava a família do Gavião Arqueiro, e ficaria feliz sabendo que Clint estaria reunido com a esposa e os filhos. Entretanto, para o expectador, o fim dela é menos satisfatório. A Viúva Negra é uma personagem carismática, mas injustiçada pela Marvel. Ela merecia ter tido um filme solo e um arco mais aprofundado. O lado bom é que esse filme *irá* acontecer. Provavelmente será um *prequel*, e terá que se esforçar para dar um desfecho digno para a Viúva, já que provavelmente será a última aparição dela. Mas a Marvel tem crédito, então vamos esperar. O desfecho da Viúva está ligado ao do Gavião. Não há muito o que falar sobre — Clint consegue seu final feliz, com a família.

Assim como a Viúva, o Hulk teve problemas no mundo real. No caso do gigante verde, questões jurídicas, de licenciamento, que impediram a Marvel de fazer um filme solo do personagem. Relegado a uma posição de coadjuvante de luxo, Hulk teve um crescimento importante em *Ultimato*, mas foi triste que isso tenha acontecido em *off* e, principalmente, que ele nunca tenha tido sua revanche contra Thanos.

Por fim, de todos, Thor foi o personagem que teve o final mais aberto. Tudo dá a entender que ele continuará se aventurando, agora com os Guardiões da Galáxia. Haverá um *Guardiões 3*; será que o Deus do Trovão estará lá? Por um lado, ter dois "protagonistas" (Thor e o Senhor das Estrelas) pode ser complicado. Por outro, *Thor: Ragnarok* provou que tanto o personagem quanto seu intérprete, **Chris Hemsworth**, se prestam ao humor, o que pode encaixar bem no grupo mais cômico da Marvel.

Por todos os seus méritos, *Ultimato* não é perfeito. As lutas são menos incríveis do que em *Guerra Infinita* — o único embate realmente impressionante envolve o Capitão América, Homem de Ferro e Thor contra Thanos, mas a luta acaba não tendo consequência nenhuma. Falando em "pouca consequência", a Capitã Marvel fica devendo. Ela esbanja poder, mas em termos de *trama*, falta peso em sua aparição. Era um problema de solução difícil. Se Carol Denvers resolvesse tudo, seria injusto com os Vingadores originais — afinal, este era o desfecho da história *deles*. O que o roteiro deveria ter feito era ter colocado um problema secundário, que só pudesse ser resolvido pela Capitã Marvel. Assim, ela teria importância na trama, sem tirar o holofote do grupo original.

Por fim, há de se comentar sobre o status do universo após os eventos do filme. Numa análise mais realista os Vingadores não teriam salvo a humanidade, mas sim afundado tudo de vez! Um mundo com metade da população teria alcançado equilíbrio após 5 anos. Ter bilhões de pessoas de volta do dia para a noite seria um desastre — simplesmente não haveria comida ou logística para todas. Por mais cruel que seja, a humanidade estaria melhor com 50% de pessoas *a menos* do que com 50% de pessoas *a mais!* Mas, claro, ser realista nunca foi o propósito do Universo Marvel. Que eles tenham tido a coragem de "bagunçar" o mundo é admirável, e apenas aproxima o universo cinematográfico dos quadrinhos, onde a Terra passa por uma calamidade semana sim, semana não. Há incontáveis filmes sobre o mundo como ele é. É bom que um tenha a coragem de explorar uma realidade mais fantástica.

De qualquer maneira, nada disso abala o mérito de *Ultimato*. É um desfecho mais do que digno para a saga. Sim, o Universo Cinematográfico da Marvel continua... Mas nem precisava. Ter tido a oportunidade de acompanhar todos esses filmes, ao longo de todos esses anos, é uma dádiva. Daqui a décadas, me visualizo como o Capitão América no final do filme — velhinho, sentado num banco, feliz. Mas, em vez de passar o escudo para o Falcão, estarei contando aos netos como eu vi a Marvel mudar a história do cinema.

GUILHERME DEI SVALDI

DEVIL MAY CRY 5

Mate demônios com pose

Não sei bem como aconteceu, mas perdi o bonde de *Devil May Cry* quando o jogo surgiu, no ano ancestral de 2001.

Enquanto jogadores de todo o mundo se esbaldavam com as aventuras exageradas de Dante, Nero e companhia, eu passei reto, provavelmente enfiando meu tempo livre na dupla *PES/FIFA*. De certa forma, era uma falha no meu currículo. Com o lançamento do quinto jogo da série, resolvi que era hora de corrigi-la.

A história de *Devil May Cry 5* se passa alguns anos depois dos acontecimentos do quarto jogo, lançado em 2008, mas leva toda a mitologia da série em conta. O que pode ser incrível ou uma desvantagem. Incrível se você é um fã árduo, que passou esse tempo todo louco para dar espadadas e tiros em demônios novamente. Desvantagem se você, assim como eu, está chegando agora.

É bom lembrar, entretanto, que a produção não exatamente ignora os novatos: há todo um resumo da série selecionável no menu inicial, o que ajuda, ainda que não resolva.

Quando o jogo começa, você é atirado no meio da ação, na pele de Nero, um cara que entre o jogo anterior e esse ganhou um braço biônico intercambiável de poderes variados. Junto com ele temos a carismática Nico (a melhor personagem do jogo, talvez?), responsável pelos upgrades de armas e por pilotar o furgão que funciona como uma versão ambulante da Devil May Cry, a agência de caçadores de demônio de Dante. Daí para frente o enredo se desenrola de forma não cronológica, o que confunde um pouco no início.

O cenário é uma cidade afligida por uma monstruosa e enorme árvore que suga o sangue das pessoas. O objetivo, no fim das contas, é um só: socar demônios do jeito mais estiloso possível. Sim, o quanto você mata interessa, mas *como* você mata interessa ainda mais. Engatar combo atrás de combo te concede pontos e graduações, que são a verdadeira satisfação no fim das contas. Isso se você tiver habilidade, claro (eu não tenho).

São três personagens disponíveis rotativamente de acordo com trechos da história: além de Nero, temos o clássico Dante e o misterioso V. Diferente dos outros dois, V não causa dado. Ele depende de duas criaturas fiéis, um tipo de corvo e uma pantera de sombras, para bater nos inimigos. O personagem só da o golpe final. Magro, cheio de tatuagens e com um ar trágico, V parece saído direto de um live action de RPG dos anos 90, o que supreendentemente é um ponto positivo para mim.

Ah, sim: se quiser um nível de desafio relativamente, hmm, desafiador, coloque a dificuldade em "Devil Hunter". O primeiro nível, "Human", é fácil demais e não é possível você mudar no meio da partida (é preciso começar do zero).

Devil May Cry sequer tenta se levar a sério, e você deve seguir o mesmo rumo. É porradaria farofesca da melhor qualidade: na dúvida, soque o que estiver pela frente.

J.M. TREVISAN

Nota: nossa cópia foi gentilmente cedida pela Capcom.

DICAS DE MESTRE

20 COISAS!

Que fazem *Tormenta 20* ser o que ele será

Você já sabe, Tormenta 20 vem aí. Um novo livro básico, um novo jogo. Adequado aos tempos atuais, mas ainda respeitando vinte anos de tradição. Mecânicas melhores e mais rápidas, mas preservando o que seu público ama.

Como devem lembrar, o atual livro básico *Tormenta RPG* inclui, em seu capítulo introdutório, um trecho chamado "Dez coisas a saber". Uma lista de explicações sobre a ambientação, diferenças em relação a versões antigas, e também conselhos para o jogador de primeira viagem. Entre todas as minhas contribuições ao livro, as Dez Coisas são minha parte favorita.

Mais tarde voltaria à tradição em *Império de Jade*, adicionando outras dez coisas. Agora, em *Tormenta 20*... bem, parece muito óbvio que outro número de coisas seria mais adequado.

Pois aqui estão. Não exatamente como estarão na versão final: para evitar altíssimos spoilers, algumas coisas foram mudadas, alguns trechos foram apagados. Mesmo assim, esta é a essência.

Você verá coisas familiares, simples alterações da lista antiga — afinal, o jogo precisa ser reapresentado a novos jogadores. Mas você também notará as diferenças, as decisões de game design que levaram à nova versão. Cada coisa também acompanha um breve comentário de bastidores a seu respeito.

20 Coisas a Saber

1. Mas por que vinte? Em *Tormenta*, o número 20 sempre foi o símbolo mais poderoso de todos. As jogadas importantes usam um dado de vinte lados — e "rolar um 20" é uma grande façanha, um sucesso decisivo, uma festa. As classes de personagens têm vinte níveis. O Panteão tem vinte deuses. Por tudo isso, nossa celebração de vinte anos teria que ser algo muito especial.

Jogadores mais antigos também vão se lembrar que as regras de Tormenta RPG têm origem no Sistema D20, uma licença aberta criada no ano 2000 para Dungeons & Dragons 3ª Edição.

2. Grupo de heróis. *Tormenta* é sobre trabalho em equipe. Aventureiros com diferentes habilidades unem-se para somar suas forças e proteger suas fraquezas. Não há personagem "melhor", não há raça ou classe mais forte. Mesmo aquele guerreiro apelão, capaz de causar quantidades fabulosas de dano, acabará sobrepujado por desafios que sua espada não pode vencer. Nenhum membro é menos importante; todos têm seu papel no grupo.

Desde a origem de Tormenta (e também D&D), algumas raças ou classes são mais fortes que outras, ou assim parecem. Alguns acusam que isso torna o jogo "quebrado". A verdade é que nenhum personagem será absolutamente bom em TUDO; alguns poderes são mais úteis que outros em certas circunstâncias. Por isso o grupo sempre será mais eficiente que seus membros isolados. Uma vez, quando se tentou equilibrar todos os personagens, isso resultou no fracasso conhecido como 4ª Edição, que alguns insistiam ser D&D. Não estou entre eles.

3. Estranhos e maravilhosos. Vejam, ali vão um elfo bárbaro, um minotauro inventor, um pirata anão e um cavaleiro goblin! Estranho? Com certeza! Errado? De jeito nenhum! *Tormenta* é sobre heróis exóticos e extravagantes, que se destacam mesmo no mais colorido dos mundos. Você e seus amigos são os protagonistas, os astros da história. Não importa quantos tipos esquisitos existam em Arton, os olhares de espanto sempre se voltam para os personagens jogadores.

Tormenta sempre foi conhecido por seus NPCs vistosos, delirantes, excêntricos. Mas, em qualquer bom RPG, cabe aos jogadores o papel de personagens principais. Alguns jogadores e mestres preferem escolhas mais sóbrias, preferem grupos de aventureiros clássicos — o guerreiro anão de machado, o mago de chapéu pontudo, o arqueiro elfo, o gentil clérigo humano. Mesmo nestes casos, Tormenta 20 encoraja que os personagens tenham traços fortes, histórias únicas, identidades poderosas. Como já disse outra vez, não há boa história com protagonistas apagados.

4. Salvar o mundo é SEU trabalho. Ainda que Arton seja bem provido de personalidades com vasto poder e influência, eles têm seus próprios problemas com que lidar. Diante de uma crise, bater à porta do arquimago ou sumo-sacerdote mais próximo não é a resposta — exceto, talvez, em busca seus conselhos. *"Por que eles não fazem nada?"* alguém perguntará. Esse alguém, com certeza, não é um herói aventureiro. Um herói vai simplesmente empunhar espada ou magia, reunir-se a seus companheiros e enfrentar o desafio.

Esta coisa estava entre as dez originais. Desde seu nascimento, por ser povoado de NPCs fortes (bem mais fortes que os jogadores), Tormenta era atacado por perguntas do público: "Por que Mestre Arsenal não vai lá matar Thwor Ironfist?" e variantes. Ok, de um ponto de vista literário, faz sentido que os campeões mais fortes enfrentem os desafios mais perigosos, aqueles que ameaçam o próprio mundo. Resultaria em boas histórias, bons livros e HQs (o que acabou acontecendo). Mas, como você já adivinhou, isso roubaria o protagonismo dos jogadores. Se VOCÊ não enfrenta os perigos de Arton, não faz sentido existir um jogo.

5. Um novo Reinado. Aqueles mais familiarizados com o antigo mapa político de Arton podem ficar chocados. Onde estão os reinos que conheciam? Acredite, nenhuma nação *desapareceu* (isto é, quase nenhuma), mas com certeza houve grandes mudanças. Algumas só mudaram de nome, outras mudaram mais profundamente. Algumas, que representam melhor a identidade do Reinado, ganharam destaque; outras foram reduzidas a pontos curiosos, exóticos, sem a mesma relevância no panorama geral — mas ainda presentes, ainda ao alcance de uma boa jornada.

O Reinado de Arton tinha quase trinta reinos. Todos foram apresentados com igual detalhamento em um antigo acessório, O Reinado, cuja republicação é muito requisitada até hoje. Agora, T20 vai reapresentar os reinos de forma diferente, com mais destaque e detalhes para aqueles mais importantes. O mapa político ganhará mais clareza. E alguns reinos devem sofrer mudanças drásticas, para manter o cenário interessante, em movimento.

6. Magia vs. Ciência. Seja arcana ou divina, a magia é uma dádiva maravilhosa, um presente do universo — mesmo o camponês mais ignorante e supersticioso sabe disso. No Reinado, magos e clérigos são figuras de grande prestígio. Itens encantados trazem poderes milagrosos a seus portadores. Por que, então, existem aqueles dedicados a construir engenhos mecânicos infernais, que funcionam metade das vezes e explodem na outra metade? Armas de pólvora, criaturas artificiais, máquinas voadoras... Alguns chamam de progresso. Outros só querem longe, bem longe.

Três coisas antigas foram reunidas em apenas uma. Ainda que o jogo esteja sendo reapresentado para novo público, enaltecer as maravilhas dos poderes mágicos é chover no molhado; quase qualquer fã de fantasia medieval (ou jogador de videogame) já sabe que existem magos, já sabe que pode-se lançar bolas de fogo e relâmpagos e curas milagrosas. Da mesma forma, engenhosidades mecânicas em mundos de magia também deixaram de ser novidade.

7. Tormenta. Mais. O pesadelo aberrante está mais presente do que nunca. Cultistas depravados espalham corrupção através do Reinado. Ainda assim, existem heróis que empunham o poder da Tormenta para nos salvar. Nascidos com a mácula, ou aceitando deformações em seus corpos, ou até cultuando o deus macabro para brandir sua magia contra os próprios invasores. Mas estariam mesmo protegendo Arton, ou apenas cedendo à sedução do poder profano?

Uma parte deste trecho foi cortada, porque contém um imenso spoiler referente à situação da Tormenta e sua utilização por personagens jogadores. Você descobrirá outro dia. Hoje não.

8. Compatibilidade. *Tormenta* mudou, evoluiu, mas continua honrando seu legado. Ainda é o jogo que você conhece e ama, ainda tem as mesmas regras fundamentais. Continua usando seis atributos básicos. Continua com raças e classes, perícias e talentos. Você continua rolando um dado de vinte lados, somando modificadores e tentando alcançar um número-alvo. Se você jogou qualquer das edições anteriores, tudo será familiar. Mais importante, seus antigos livros e acessórios ainda funcionam, com poucos ajustes.

"Tormenta merece seu próprio sistema!" gritam alguns. Pode ser. Mas quem vem acompanhando o desenvolvimento de T20 já sabe; uma de nossas grandes preocupações é evitar que sua antiga coleção de livros e acessórios acabe inútil. Seria fácil mudar completamente o sistema de jogo, republicar antigos acessórios com regras novas, forçando você a comprar tudo de novo? Sim. Seria honesto ou respeitoso com a comunidade que nos acompanha há duas décadas? Nem um pouco.

9. Regras existem... Grande parte deste livro contém regras. Em um jogo de imaginação, são as regras que dizem como o mundo funciona, são as regras que mantêm a realidade coesa. Para quase tudo que você tentar, existe uma chance matemática de sucesso ou fracasso. Para quase tudo que você quiser, existe uma regra prevendo tal situação. Quando não existe, você pode inventá-la.

Apenas uma informação para os recém-chegados, sobre como RPGs funcionam.

DICAS DE MESTRE

10. ...Para serem quebradas. E quando você não gosta de uma regra, pode apenas mudá-la. *Tormenta* tem muitas regras, mas elas estão aqui para ajudar, não para restringir. Após conhecê-las, entendê-las, você pode simplesmente decidir que as prefere diferentes. Você pode trocar por outras novas. Pode adicionar regras mais detalhadas, ou simplificar aquelas que achar difíceis. Ninguém vai proibir. A única lei é que todos os jogadores devem conhecer e concordar com as novas regras.

Outra vez, para os novatos, um aviso sobre a natureza adaptável e customizável do jogo. Eu mesmo, quando conheci RPGs pela primeira vez, acreditava que as regras não podiam ser mudadas de jeito nenhum. Demoraria a entender que esse é apenas um entre muitos modos de jogar. Ainda assim, tenho um grupo que joga assim até hoje, jamais alterando as regras oficiais.

11. Fácil de aprender, difícil de dominar. Esse é o grande objetivo do game design. *Tormenta* foi todo reformulado para melhorar a construção de personagem — que pode ser simples e rápida, ou então um mergulho na profunda complexidade mecânica em busca de suas escolhas favoritas. Cada classe oferece métodos mais diretos, um papel mais claro, mas nenhum personagem será igual a outro. Cada combate pode ser resolvido sem pausas demoradas para debater regras, mas ainda com numerosas estratégias à disposição.

Em T20, para construir personagens e resolver jogadas, decidimos que sempre haverá dois caminhos. O caminho simples e rápido, para obter um personagem pronto em minutos, ou resolver uma rolagem sem pausas; e um caminho complexo, para quem pretende se empenhar em conseguir o personagem mais eficaz, a estratégia mais elaborada.

12. Panteão renovado. Exceto pelos jogadores, os seres de maior influência em Arton são seus deuses — tudo que acontece no mundo, de bom e ruim, será causado por eles. Seus devotos, entre clérigos, druidas e paladinos, empunham magia divina e cumprem seus objetivos. Embora poderosos, podem ser derrotados, podem ser mortos. Deuses caem, deuses elevam-se, pois sempre deve haver vinte.

Aqui, também, houve cortes de trechos para fugir aos spoilers. Quedas e ascensões estão a caminho...

13. Poderes e obrigações. Em suas primeiras versões, *Tormenta* trazia opções especiais para servos dos deuses — incluindo dons únicos de cada divindade, acompanhados por votos sagrados que cobravam um alto preço quando violados. Esse conjunto de poderes e deveres trazia aos clérigos muita personalidade. As regras mudariam ao longo

dos anos, ficariam flexíveis, soltas, pouco relevantes. Agora, não apenas retomam a força original, como também estão disponíveis para outras classes. Um guerreiro comum, ou um guerreiro devoto de Valkaria? A escolha é sua!

Como já mencionei em outro Dicas de Mestre, antigas regras para poderes e obrigações estarão de volta. Uma primeira olhada pode levar a pensar que isso restringe os servos divinos, torna-os mais limitados. Em alguns casos, sim. Mas também vai reforçar sua identidade, reforçar aquilo que tornou estas classes tão interessantes nas primeiras edições do jogo.

14. Raças e classes. Grandes mudanças aqui! A meio-dríade, agora chamada dahllan, ícone do mangá *Holy Avenger*, substitui o halfling no elenco das raças principais — enquanto todas as outras tiveram suas habilidades reformuladas. Substituições importantes nas classes: saem o monge e samurai (voltando ao lar em *Império de Jade*), chegam o lutador e cavaleiro. O impronunciável swashbuckler dá lugar ao bucaneiro. Feiticeiro e mago tornam-se um só. O inventor e o nobre trazem novas maneiras de vencer desafios.

Os apoiadores da campanha de financiamento coletivo já estão a par de quase todas estas novidades, exceto duas. Sim, o antigo swashbuckler (palavra que, até hoje, muito jogador se atrapalha ao dizer) agora será apenas pirata, ou bucaneiro (ainda estamos decidindo). Bem mais polêmica é a fusão entre magos e feiticeiros; por serem classes que fazem praticamente a mesma coisa, resolvemos uni-las enquanto também mudamos as regras de conjuração. Não se preocupem, é apenas questão de nomenclatura; conjuradores arcanos que ganham poderes sem aprendizado ainda existirão em Arton.

Lisandra, a meio-dríade mais famosa de Arton, no traço de Erica Awano

15. Origens. Além de uma raça e uma classe, este novo ingrediente acrescenta riqueza à história de seu personagem. Aqui é onde você decidirá quem ele era no passado, antes de se tornar um aventureiro. Um esperto sobrevivente das ruas, que conhece todas as manhas? Um membro da nobreza, agora portador da armadura tradicional da família? Um estudioso matriculado ainda jovem na Academia Arcana? Você pode modificar uma origem, deixando mais a seu gosto, ou até inventar uma nova!

Maiores detalhes na Caverna do Saber desta edição!

16. Pontos de Magia. Na antiga versão do jogo, apenas conjuradores (magos, clérigos, druidas) usavam pontos de magia para ativar seus poderes. Agora, todos os personagens têm habilidades especiais que exigem essa energia para sua ativação. Esta é mais uma medida para tornar o jogo mais simples, para evitar que você precise gerenciar um número de utilizações separado para cada poder diferente.

Esta ideia foi usada em Império de Jade com muito sucesso — ali, todas as classes têm poderes ativados com PMs, e muitos talentos também os utilizam. Mas, visto que certas habilidades não são exatamente "magias", ainda está sendo decidido se os Pontos de Magia continuarão com este nome.

17. Alinhamento. Sempre se disse que, em Arton, "o bem, mal, ordem e caos são forças fundamentais do universo". Isso mudou. As tendências (agora *alinhamentos*) ainda existem, ainda funcionam como guias de conduta para os personagens, mas sem a mesma importância mecânica de antes. Não há mais restrições de alinhamentos para classes. Obedecer aos desígnios de um deus é mais importante que ter alinhamento similar ao dele. A única exceção é o paladino, que permanece como campeão sagrado do bem e ordem.

Em T20, as tendências continuarão existindo, mas agora sem afetar regras. Bárbaros e bardos não precisam ser não-leais. Druidas não precisam ser neutros. Clérigos não precisam estar a até dois passos de sua divindade — basta que sigam suas crenças e objetivos. Magias e efeitos que afetam certas tendências devem sumir ou ser mudados. Como já dito, a única classe que permanece presa a uma tendência (e que mantém seus poderes contra o mal) é o paladino.

18. A maior e melhor comunidade. Então, forasteiro, você acaba de chegar ao Reinado? Nada tema, você não está sozinho. Nestas duas décadas de jornada, *Tormenta* reuniu uma legião de fãs, uma horda de companheiros prontos para participar de seu grupo, um exército de veteranos prontos para mostrar o caminho. Não importa *quem* você é; em Arton, ninguém é estranho, exótico ou esquisito demais para ser herói. Suas diferenças são a nossa força. Seja bem-vindo!

*Se você já ouviu falar de comunidades nerds tóxicas, saiba que Tormenta NÃO é uma delas. Não estamos apenas contando vantagem! Tormenta tem a MELHOR comunidade de jogadores, os MELHORES e mais dedicados fãs. Se você ainda não faz parte, apenas experimente conhecer. Faça uma busca online, para encontrar uma infinidade de material organizado ou criado por fãs. Faça alguma pergunta em um fórum ou chat, para logo receber respostas de boa vontade. Descubra, em blogs como **este**, histórias de jogadores que encontraram diversão, alívio, até mesmo propósito em Tormenta.*

19. A versão oficial é a SUA. Quando você e seus amigos se reúnem para jogar *Tormenta*, estão assumindo o protagonismo da aventura. *Vocês* são os personagens principais, *suas* escolhas decidem o destino do mundo. Ainda que grandes histórias sejam contadas em livros e quadrinhos, elas não existem para apagar os jogadores; existem para inspirá-los, para mostrar o que pode ser feito. Seguir o material oficial à risca, ou reinventar tudo, ou algo no meio? Você escolhe.

Tormenta tem ótimos livros e (sou suspeito para dizer) quadrinhos, sobre outros heróis vivendo outras aventuras. São impressionantes, porque precisam ser, precisam capturar sua imaginação. Mas existem apenas para entreter você, apenas para exemplificar como a SUA história pode ser. Não podemos narrar a SUA aventura. Ninguém será capaz de fazê-lo melhor que você mesmo. E quanto às centenas, milhares de páginas publicadas, você escolhe entre as que quer abraçar, ignorar, ou até superar.

20. Jogue como quiser. Como você *sente* que este jogo deveria ser? Uma aventura despreocupada, plena de batalhas divertidas que terminam em festa? Uma saga monumental sobre heróis modestos que evoluem e tornam-se campeões cósmicos? Um conto de horror macabro, sobre pesadelos aberrantes espreitando nas frestas da realidade? Não há jeito errado de jogar *Tormenta!* Jogue todos os dias, ou semanas, ou meses. Jogue por algumas horas ou atravesse a noite. Faça de cada sessão um evento dramático, denso, ou uma grande bagunça. *Tormenta* é sobre imaginação, aventuras, sonhos; e nenhuma dessas coisas tem limites.

A última coisa é a mais valiosa, aquela que até desafia as outras dezenove. Pois, após conhecer o jogo, é você quem lhe dará forma final. O livro básico oferece os materiais, as ferramentas; você é quem decide entre construir um castelo, um templo, uma pirâmide, ou algo novo.

Como sempre, vale a regra máxima. Pouco importa como você joga; se você está se divertindo, está jogando direito.

PALADINO

ADAPTAÇÃO

A força quase imparável de um dos inimigos mais mortais de *Game of Thrones*

CAMINHANTES BRANCOS

Desde o começo do seriado *Guerra dos Tronos* e da série de livros *Crônicas de Gelo e Fogo* uma coisa é firmemente estabelecida: os caminhantes brancos são uma ameaça. Mesmo antes de apresentar os nomes ou origens dessas criaturas, a série mostra o que eles podem fazer.

Os caminhantes vêm de terras ainda mais ao norte do que o povo dos Sete Reinos chama de "o Norte". Eram tido pelos humanos nativos como lendas, reclusos por milhares de anos. Um caminhante tem aparência de um humanoide mumificado pelo gelo, esguio e altivo, com uma cabeleira branca longa e rala, além de sinistros olhos azuis.

Em sua presença, os mortos se erguem, compartilhando os mesmos olhos azuis de seus mestres. Esses mortos-vivos semelhantes a zumbis e esqueletos são chamados simplesmente de criaturas. A única forma de evitar que uma pessoa morta se erga como uma criatura é a queima do corpo.

Diferente das criaturas que reanimam, os caminhantes brancos crescem e envelhecem até chegar no seu estado adulto. Eles são tão inteligentes quanto os humanos, se não mais. Os caminhantes se comunicam entre si através de uma língua inescrutável chamada skroth; suas vozes soam como gelo se partindo. Fisicamente são prodigiosos, muito mais fortes e resistentes que um humano, empunhando espadas e lanças de gelo que despedaçam armas humanas ao mero toque.

Os caminhantes brancos são praticamente invencíveis por métodos tradicionais. Eles têm duas fraquezas: o toque da obsidiana ou do aço valiriano faz com que seus corpos explodam em estilhaços de gelo, eliminando-os imediatamente.

Uma arma de guerra

Os caminhantes brancos foram criados pelas crianças da floresta numa tentativa de se defender dos humanos que invadiam suas terras. Através de um ritual profano, esses seres feéricos transformaram um humano no primeiro caminhante branco.

Os caminhantes logo saíram de controle e se tornaram uma ameaça tanto para as crianças da floresta quanto para os humanos. Os dois povos tiveram que se unir para rechaçar a ameaça, mas o confronto que se seguiu diminui ainda mais os já reduzidos números de crianças da floresta.

Na sua campanha

Qualquer campanha de fantasia medieval pode incluir os caminhantes brancos como antagonistas sem grandes dificuldades. Sua própria origem já estabelece motivos para estarem ausentes do cenário, bastando um gatilho como evento para retornarem.

Um elemento ligeiramente nebuloso dos caminhantes brancos é seu objetivo. Eles parecem querer eliminar não só a espécie humana mas toda a memória de sua cultura e feitos, afundando-a no mais profundo esquecimento. Isso pode ser uma tentativa de vingança pela transformação forçada ou um efeito do ritual de transformação. Novos objetivos também podem ser aplicados dependendo da campanha.

Em Arton, os caminhantes podem ser criação de um povo feérico antigo das Montanhas Uivantes, tentando evitar a chegada dos homens. Após eles terem sido derrotados, foram selados com um encantamento resultante do sacrifício desse mesmo povo. Até algum evento romper o selo e liberá-los em Arton para que ergam seu exército dos mortos.

Também é possível usar os caminhantes brancos como uma ameaça antiga retornando após um longo passado em cenários modernos. Enfrentar criaturas imunes a tantas formas de dano por ser um desafio mesmo para poderosos defensores em *3D&T*!

Criaturas

Os mortos-vivos erguidos pelos caminhantes brancos são parecidos com zumbis ou esqueletos, com uma diferença considerável são virtualmente imunes a armas normais, podendo ser feridos apenas com fogo ou armas de obsidiana ou de aço valiriano (ou correspondente no mundo de campanha utilizaado).

D&D

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura: 14 (couro batido).

Pontos de Vida: 33 (6d8+6).

Deslocamento: 9 m.

For 15 (+2) Des 14 (+2) Con 13 (+1) Int 3 (-4) Sab 10 (+0) Car 7 (-2).

Perícias: Furtividade +4, Percepção +3.

Vulnerabilidade a Dano: fogo.

Resistências a Dano: necrótico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de armas de obsidiana ou de aço valiriano.

Imunidades a Dano: veneno, frio.

Imunidades à Condição: envenenado, exaustão.

Sentidos: visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13.

Idiomas: nenhum.

Nível de Desafio: 1/2 (100 EXP) .

Fortitude de Morto-vivo: Se o dano reduzir uma criatura para 0 pontos de vida, ela deve fazer uma salvaguarda de Constituição com CD 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja por fogo ou de um acerto crítico. Em um sucesso, em vez disso a criatura cai para 1 ponto de vida.

Ações

Espada Longa: *Arma de Ataque Corpo a Corpo*: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8+2) pontos de dano cortante ou 7 (1d10 +2) pontos de dano cortante se usada com as duas mãos.

3D&T

F1, H0, R1, A2, PdF0; 5 PVs, 5 PMs

Vantagens & Desvantagens: Armadura Extra (Força, PdF), Inculto, Monstruoso, Vulnerabilidade (fogo, obsidiana, aço valiriano)

ADAPTAÇÃO

Tormenta RPG

Use as estatísticas de jogo de zumbis, ou aplique o modelo zumbi na criatura sendo reerguida. Além disso, acrescente a seguinte habilidade especial, que também aumenta o ND final da criatura em +1 (ND 2 para criaturas com ND 1/2 ou 1/3):

Ruína no Fogo: vulnerabilidade a fogo; além disso, sempre que a criatura sofre dano que poderia levá-la a 0 ou menos pontos de vida, ela pode ignorar completamente esse dano se o ataque não for feito com uma arma de obsidiana ou de aço valiriano, ou um efeito de fogo.

Caminhantes brancos

Embora os caminhantes brancos sejam destruídos com apenas um golpe de armas de obsidiana ou aço valiriano no seriado, lembre-se que um acerto com ataque não necessariamente implica um golpe que atingiu a carne. Dessa forma, os ataques com armas apropriadas vão diminuindo os pontos de vida dos caminhantes brancos até que o golpe final os elimina de vez.

D&D

Morto-vivo Médio, neutro e mau.

Classe de Armadura:17 (peitoral de aço).

Pontos de Vida: 95 (10d8+50).

Deslocamento: 9 m.

For 20 (+5) Des 14 (+2) Con 20 (+5) Int 12 (+1) Sab 15 (+2) Car 10 (+0).

Salvaguardas: Des +5, Con +8, Sab +5.

Perícias: Furtividade +5, Intimidar +3, Percepção +5.

Imunidades a Dano: veneno, frio, fogo, necrótico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de armas de obsidiana ou de aço valiriano.

Imunidades à Condição: envenenado, exaustão.

Sentidos: visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15.

Idiomas: skroth; entende (mas não fala) comum.

Nível de Desafio: 8 (3900 EXP).

Armas gélidas: As armas de um caminhante branco causam 2d10 pontos de dano adicionais por frio. Esse é

um poder do próprio caminhante branco; caso as armas sejam usadas por outra criatura, causam dano normal.

Ações

Espada de gelo: *Arma de Ataque Corpo a Corpo*: +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8+5) pontos de dano cortante com uma mão ou 10 (1d10+5) pontos de dano cortante com as duas mãos, além de 10 (2d10) pontos de dano por frio.

Lança de gelo: *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância*: +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8+5) pontos de dano perfurante e 10 (2d10) pontos de dano por frio. Alcance 6/18 m.

Pancada: *Arma de Ataque Corpo a Corpo*: +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d6+5) pontos de dano contundente e 10 (2d10) pontos de dano por frio. Se o alvo for uma criatura de tamanho Médio ou menor, deve fazer uma salvaguarda de Força (CD 16) ou será empurrada 6 metros na direção oposta ao caminhante branco e ficará caída.

Multiataque: Faz dois ataques corpo a corpo com espada de gelo, lança de gelo, ou pancada.

Ações bônus

Erguer os mortos: Todos os corpos mortos de humanoides ou animais num raio de 9 metros se levantam como criaturas a serviço do caminhante branco. Um caminhante não pode ter mais de 12 criaturas sob seu comando. Um corpo queimado após a morte ou alguém morto por dano por fogo não pode ser erguido dessa forma.

3D&T

F5, H3, R3, A5, PdF3; 15 PVs, 15 PMs

Vantagens & Desvantagens: Invulnerabilidade (Força, PdF), Vulnerabilidade (fogo, obsidiana, aço valiriano).

Erguer os mortos: Como um movimento, o caminhante branco pode fazer todos os corpos mortos de humanoides ou animais num raio de 9 metros se levantarem como criaturas a serviço do caminhante branco. Um caminhante não pode ter mais de 12 criaturas sob seu comando. Um corpo queimado após a morte ou alguém morto por dano por fogo não pode ser erguido dessa forma.

Tormenta RPG

Morto-vivo 16, Médio, Neutro e Maligno, ND 12.

Iniciativa +21.

Sentidos: Percepção +21, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30 (+8 nível, +2 Des, +10 natural).

Pontos de Vida: 160.

Resistências: Fort +8, Ref +10, Von +12, cura acelerada 5/fogo, imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não-letal, doença, encantamento, fadiga, frio, fogo, paralisia, necromancia, sono e veneno.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-corpo: pancada +15 (1d6+4 mais 2d10 de frio) ou espada grande +16 (2d6+22 mais 2d10 de frio) ou lança +15 (1d6+22 mais 2d10 de frio).

Ataques à Distância: lança +10 (1d6+15 mais 2d10 de frio).

Habilidades: For 25, Des 15, Con —, Int 11, Sab 15, Car 10.

Perícias: Furtividade +25, Intimidação +19.

Erguer os Mortos: como uma ação de movimento, o caminhante branco pode erguer todos os cadáveres dos tipos animal, humanoide ou monstro a até 9m, tornando-os como as "criaturas" descritas acima. Um caminhante não pode ter mais de 24 níveis de criaturas sob seu comando (como na magia *criar mortos-vivos*). Uma criatura queimada após a morte ou morta por dano de fogo não pode ser erguida dessa forma.

Ruína no Fogo: sempre que o caminhante branco sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, pode ignorar completamente esse dano se o ataque não for feito com uma arma de obsidiana ou de aço valiriano.

Tesouro: dobro do padrão.

As armas da vida

Para enfrentar os caminhantes brancos, os primeiros homens e as crianças da floresta desenvolveram armas especiais. O vidro de dragão, ou obsidiana, foi uma dessas formas. Usado normalmente em adagas ou pontas de flecha, esse material extremamente afiado é letal para os caminhantes brancos e seus zumbis. Infelizmente, sua fragilidade e relativa raridade dificulta seu uso.

Além disso, técnicas mágicas e materiais especiais da antiga Valíria permitem forjar lâminas tão afiadas e resistentes que são passadas de geração a geração como verdadeiras relíquias.

D&D e Tormenta RPG

Armas de obsidiana custam o mesmo de uma arma normal para serem criadas. Porém, são extremamente frágeis. Sempre que o personagem obtiver um resultado 1 numa jogada de ataque ou de dano da arma, ela se quebra completamente, ficando inútil. Devido a seu fio afiadíssimo, a primeira jogada de dano com uma arma de obsidiana em um combate causa 1 ponto de dano adicional. Se você usar as regras de itens mágicos de *Xanathar's Guide to Everything*, armas de obsidiana são consideradas itens mágicos comuns.

Armas de aço valiriano são equivalentes às armas mágicas normais de *D&D* e *Tormenta RPG*. A maior parte das espadas de aço valiriano do seriado são armas +1.

3D&T

Armas feitas de obsidiana têm efeito maior contra caminhantes brancos e suas criaturas, mas se quebram caso seu ataque tenha FA menor que a FD do alvo.Armas de aço valiriano são armas mágicas, a maioria delas F+1.

Bônus: R'hllor, Senhor da Luz

A origem da fé em R'hllor não é certa. Talvez ela tenha alguma relação com os primeiros homens que lutaram ao lados das crianças da floresta contra os primeiros caminhantes brancos, já que os poderes de seus sacerdotes aumentam na Muralha. Como quase tudo sobre o Senhor da Luz, não existem certezas.

Oriunda da distante Asshai, a religião prega que R'hllor é um deus da luz, do fogo e da vida que trava uma batalha eterna contra uma entidade sem nome que representa a escuridão, o frio e a morte. Dessa forma, os sacerdotes vermelhos de R'hllor vêem os caminhantes brancos como a antítese do que representam. Por sorte, eles estão especialmente preparados para enfrentá-los com o poder do fogo e da profecia.

D&D e Tormenta RPG

Sacerdotes vermelhos são clérigos de R'hllor e todos os seus poderes já são possíveis para clérigos nesses jogos. R'hllor é uma divindade Leal e Neutra. Em *Tormenta RPG*, você pode usar os poderes concedidos de Thyatis, mas sem nenhuma obrigação ou restrição. Em *D&D*, ele dá acesso aos domínios Luz e Vida.

3D&T

Kit: Sacerdote Vermelho

Exigências: Clericato

Você é um membro do clero de R'hllor, senhor da luz.

Visões no fogo: Você pode meditar durante algumas horas diante de uma chama acesa para ter uma visão sobre o passado, presente ou futuro. Faça um teste de Habilidade -1. Caso obtenha sucesso, você consegue vislumbrar algo relacionado a uma palavra ou nome que mantenha em mente (como "neve" ou "Sor Martin"), mas de forma enigmática e sem ter certeza que se trata do passado, do presente ou do futuro. Caso falhe, você tem uma visão completamente diferente, que pode ou não ser útil, a critério do mestre.

Arma flamejante: Você pode usar a magia Aumento de Dano (Fogo), mesmo que não seja capaz de conjurar magias. O custo em PMs é cortado pela metade.

Chama da vida: Você pode conjurar a magia Ressurreição, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter Magia Branca. Pessoas trazidas de volta à vida dessa forma perdem um ponto de vida permanentemente.

Guerra dos Tronos RPG

As seguintes qualidades permitem criar um devoto de R'hllor. Lembre-se que a presença de um verdadeiro sacerdote vermelho, com suas habilidades sobrenaturais, é suficiente para virar de cabeça para baixo qualquer corte de Westeros. Os caminhantes brancos são abordadosa no suplemento Patrulha da Noite.

Sacerdote Vermelho I

(Qualidade de Fortuna; Exige Vontade 4 (Dedicação 2B) e Pio)

Com uma cerimônia de algumas horas, você pode tentar enxergar o passado, o presente e o futuro nas chamas. Faça um teste de Vontade Formidável (12). Caso obtenha sucesso, você consegue vislumbrar algo relacionado a uma palavra ou nome que mantenha em mente (como "neve" ou "Sor Martin"), mas de forma enigmática e sem ter certeza que se trata do passado, do presente ou do futuro. Caso falhe, você tem uma visão completamente diferente, que pode ou não ser útil, a critério do mestre.

Sacerdote Vermelho II

(Qualidade de Fortuna; Exige Vontade 4 (Dedicação 2B), Pio e Sacerdote Vermelho I)

Com uma ação, você pode orar ao Senhor da Luz e passar a mão na lâmina de uma espada. A arma irrompe em chamas, passando a causar dano adicional igual à sua Dedicação.

Sacerdote Vermelho III

(Qualidade de Fortuna; Exige Vontade 5 (Dedicação 2B), Pio, Sacerdote Vermelho I e Sacerdote Vermelho II)

Com uma cerimônia de algumas horas, você pode orar ao Senhor da Luz e trazer uma pessoa morta de volta à vida. Você queima um dos seus pontos de destino para realizar esse feito e o alvo recebe um defeito para cada semana que se passou desde a sua morte. Caso não tenha mais nenhum ponto de destino para queimar, você pode sacrificar a própria vida para trazer o alvo de volta à vida.

THIAGO ROSA e
ÁLVARO FREITAS

TOOLBOX

AVANTE VINGADORES!

O QUE PODEMOS APRENDER COM O MAIOR ÉPICO DA MARVEL!

Este ano de 2019 é um ano de finais. Entre *Vingadores: Ultimato*, *Game of Thrones* e a nova trilogia de *Star Wars*, várias grandes sagas estão chegando a sua conclusão — e, com isso, possibilitando uma visão da obra como um todo. Enquanto alguns finais são sofríveis e outros ainda uma incógnita, temos pelo menos um final magistral, que cumpriu quase todas as promessas e ainda conseguiu surpreender. Estou falando, é claro, de *Vingadores: Ultimato* e toda esta grande história do universo Marvel cinematográfico. Mas em que isso nos interessa?

Nada acontece por acaso, principalmente em uma trama tão vasta. Os roteiristas, diretores e produtores dos filmes da Marvel usaram técnicas precisas e arquitetaram cuidadosamente a jornada e seu desfecho. Temos muito a aprender com eles. Hoje então vamos fazer algo diferente e analisar os Vingadores e esta grande saga, para roubar alguns segredos do sucesso do Homem de Ferro, do Capitão América e de todos os outros.

Se você por acaso ainda não viu *Vingadores: Ultimato*, saiba que esta coluna está cheia de spoilers sem nenhum aviso adicional! Você *vai* ler revelações e segredos da trama! Prossiga por sua conta e risco.

Planejamento, construção e paciência

Certo, todos fomos ao cinema ver a conclusão da história de Thanos e vibramos com as vitórias e derrotas dos supers. Histórias de gente chorando no cinema são inúmeras e mesmo os mais insensíveis não deixaram de se afetar com vários momentos emotivos da história. Mas por quê? *Vingadores: Ultimato* é um filme de ação, uma grande fantasia pirotécnica que lida com viagem no tempo, poderes assombrosos e adultos vestindo roupas colantes (mesmo quando isso deixa a barriga de chope aparente). Por que nos importamos tanto com essa gente e seus destinos?

Vamos voltar ao longínquo ano de 2008, quando *Homem de Ferro* estreou. Talvez os leitores mais jovens não saibam ou não lembrem, mas os personagens dos Vingadores eram uma piada. Tony Stark era totalmente desconhecido do público geral e mesmo entre os nerds era visto como um personagem menor, sem graça. Sua maior história tinha acontecido há décadas (*O Demônio na Garrafa*), lidava com a desconstrução do personagem e na verdade nem se sustenta tanto quando é lida hoje em dia. "Ser fã do Homem de Ferro" era uma maneira de dizer "ser nerdão e bobo" em alguns sites. Thor teve mais histórias legais, mas a última vez em que realmente tinha causado grande impacto foi quando Bill Raio Beta o substituiu. O Capitão América era visto como um escoteiro bobo ou um símbolo fanático do que há de pior nos Estados Unidos — o que nunca foi verdade. Só o Hulk era mais respeitado. Os outros personagens? Ninguém fora dos círculos mais nerds sequer os conhecia. As HQs *Supremos*, de **Mark Millar**, reimaginaram os Vingadores, mas ainda eram restritas aos leitores de quadrinhos.

Homem de Ferro mudou isso. Ao apresentar um personagem com características extremas e carismáticas (ambição, bom humor, genialidade, arrogância, charme) vivido por um ator também cheio de carisma, o filme fez o público geral gostar de Tony Stark. Mas repare que *Homem de Ferro* não é uma história grande, é um conflito pessoal que envolve supertecnologia. Se o filme mostrasse Tony enfrentando uma ameaça cósmica, até poderia ser divertido, mas já teria sido esquecido. Aqui vai a primeira lição: *primeiro* faça o público se importar com os personagens e conhecer suas características. *Depois* insira a grande saga. O impacto emocional do fim só acontece quando o começo não é corrido.

Os filmes seguintes não foram tão bem-sucedidos criativamente, mas repare que todos mantiveram a característica de paciência e comedimento. O primeiro *Thor* é bastante genérico, mas não tentou compensar esta falha com uma ameaça maior ou com características superficiais que diminuíssem o próprio *Homem de Ferro*. Criar uma grande história é como jogar um jogo de estratégia: se você se desesperar e tentar resolver alguma derrota ao custo de uma vitória anterior, vai acabar sem nada. O primeiro *Capitão América* é outro grande exemplo disso. Embora eu adore o filme, ele é assumidamente mais ingênuo do que os demais. Sabiamente, os produtores, diretores e roteiristas notaram que não adiantava inserir um Capitão cheio de conflitos e amarguras (ou pior, uma cópia de Tony Stark) e esperar que o público se importasse com ele. Eles apresentaram um herói bondoso e decidido, em seu ambiente natural, numa história simples.

Mantendo o freio puxado, nos deram mais um elemento de conexão. Você até pode odiar o Capitão América bon-

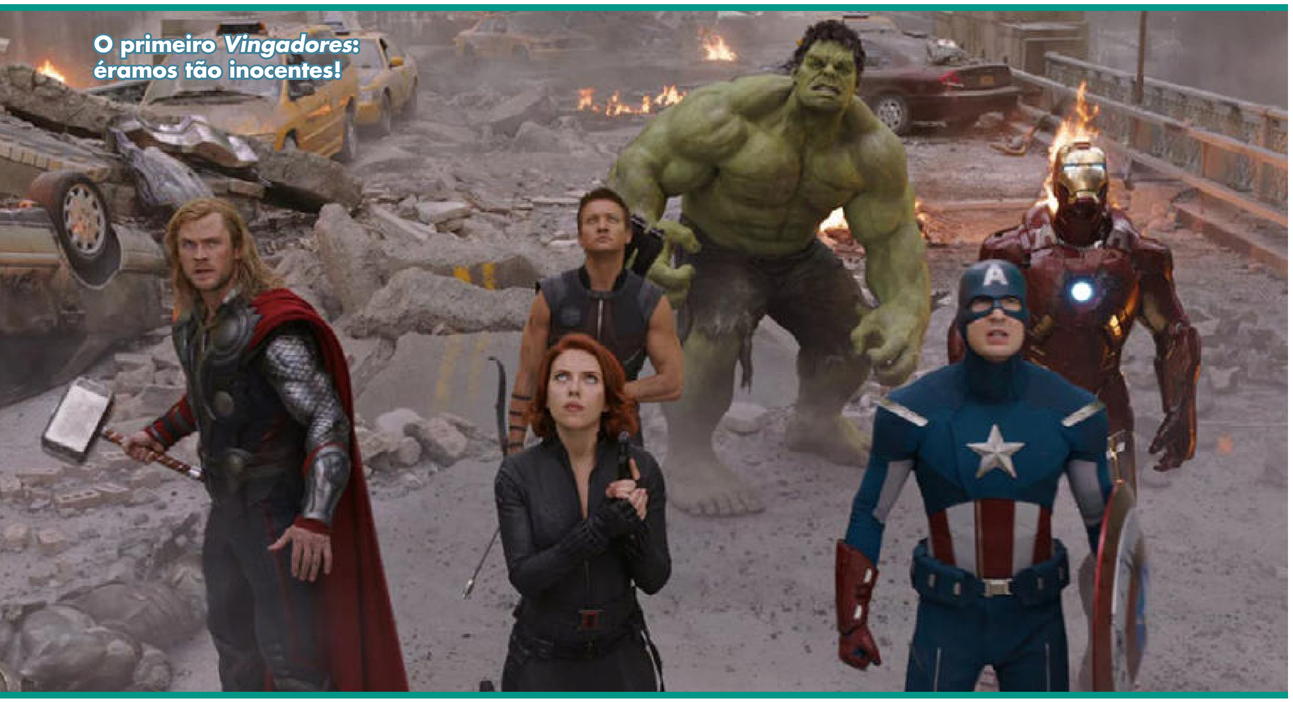
zinho, mas com certeza sentiu algo (mesmo que seja alívio) quando ele tomou atitudes questionáveis em *Guerra Civil*.

Só podemos nos importar com o desfecho de grandes histórias quando há investimento emocional nos personagens — mesmo "o mundo vai explodir" é uma ameaça menor e desimportante quando não nos importamos com ninguém neste mundo. E só é possível criar investimento emocional passando tempo com os personagens, permitindo que eles cresçam. Sem conexão com o público, nem a melhor cena de ação pode cativar.

Teimosia e improviso

É preciso ter confiança em sua história. O público *amou* Tony Stark, ficou indiferente a Thor e gostou moderadamente do Capitão. Seria muito tentador transformar todos os personagens em versões de Tony. Thor poderia ser um viking galanteador e malandro, o Capitão poderia ser um soldado frio e sedutor. Se você fizesse uma pesquisa de opinião em 2009, provavelmente a maioria dos espectadores diria que preferia isso. Mas as cabeças por trás do Universo Marvel conheciam sua responsabilidade: entender o que o público quer *melhor que o próprio público*. Isso pode parecer arrogante, mas não é. O público não tem a menor obrigação de entender construção de narrativas, apenas de se divertir. Pedir para um espectador médio de cinema dicas sobre como criar um personagem que vá diverti-lo é como pedir ao morador de um apartamento dicas sobre como fazer os cálculos para erguer o prédio.

Como contador de histórias, você deve ter noção do que vai gerar empatia com o público. O Homem de Ferro é popular, mas ele só se destaca porque os outros a seu redor não são como ele. E, para quem não se apaixonou tanto por Tony Stark, sempre há o Capitão América, seu oposto. Enquanto Tony é arrogante, Steve Rogers é humilde. Enquanto Tony é genial, rico e excepcional, Steve é disciplinado e comum (exceto pela parte do soro do supersoldado...). Enquanto Tony é sarcástico, Steve é honesto. Enquanto Tony é galanteador, Steve é apaixonado por uma mulher que ficou em seu passado. A lista poderia continuar infinitamente.



O primeiro *Vingadores*: éramos tão inocentes!

Ao construir o Capitão América, os roteiristas tiveram a firmeza de se manter fiéis à essência do personagem, concebida por seus criadores. É claro, a adaptação cinematográfica mudou aspectos superficiais: Steve passou 70 anos congelado (e não 20), ele não usa identidade secreta... Mas em seu âmago continua sendo um soldado que se preocupa com as pessoas comuns e acredita em seu ideal. Na época dos primeiros filmes, esta postura foi uma espécie de desafio. Os idealizadores do universo cinematográfico estavam dizendo "Eu sei que vocês querem mais Tony Stark, mas mesmo o Tony vai ficar melhor se a gente fizer o Steve deste jeito".

Outra razão para isso funcionar é que todos os diretores e roteiristas que trabalharam com o Capitão gostavam do herói. Nenhum tipo de personagem será universal: para muita gente, um sujeito bonzinho e respeitoso é insuportável. Não é problema. Mas alguém que considera o personagem insuportável não é uma boa escolha para lidar com ele. Em vez de tentar "consertar" um personagem que ainda não era popular, os roteiristas se agarraram ao que fazia ele funcionar para algumas pessoas, e assim expandiram seu apelo. Mas dois personagens mudaram drasticamente: Thor e o Hulk.

Hulk com **Edward Norton** nem parece um filme do universo cinematográfico da Marvel. Podia dar certo, mas ficou esquisito — talvez em parte porque o ator insistiu que o personagem fosse mais parecido com a série de TV antiga. Já Thor não conseguiu deixar de ser chato em seus dois primeiros filmes solo, esquecíveis e genéricos.

Aí entra a sensibilidade do narrador. Embora seja preciso ter confiança e até certa teimosia em sua história, também é preciso reconhecer seus erros. Não há fórmula para isso. O público não tem obrigação de saber quando uma reclamação é "legítima" ou não. Você pode tentar fazer uma projeção para prever se uma certa linha narrativa vale a pena ser mantida ou se pode ser mudada. No caso de Thor, o que se ganharia se ele continuasse pomposo e sério? Os outros personagens ficariam melhores em contraste? Existia falta de alguém pomposo e sério? Haveria algum momento que dependesse de pomposidade e seriedade no final?

Também podemos analisar Thor e ver que, mesmo que ele tenha mudado para um personagem mais cômico, se manteve fiel a sua essência. Mesmo quando é o alívio cômico, ele não é um incompetente. A graça não vem de seus erros, mas de sua visão de mundo. Por último, uma rápida olhada em algumas das HQs mais populares do personagem revelam que o lado cômico sempre foi relevante. Bill Raio Beta, que o substituiu durante um tempo, era um alienígena com cara de cavalo. Mesmo que a história não fosse uma comédia, havia ali um componente de absurdo que não podia ser negado. Já a saga *O Sapo do Trovão* envolvia Thor ser transformado (adivinhem) em um sapo! Isso não estragou o personagem, o que era um bom indício de que a veia cômica também não o estragaria nos filmes.

Quando houver rejeição de um elemento da trama, pense no que pode ser ganho ao mantê-lo e em pontos dentro dele que se prestem à mudança se forem destacados. Talvez seu público esteja de saco cheio da profecia que você inseriu, mas havia uma dúvida quanto à honestidade do profeta. E se ele for um mentiroso? Você pode resolver o problema de rejeição e adicionar uma virada interessante à história. Por outro lado, será que insistir na profecia vai levar a um desfecho melhor?

"Não pense nisso!"

Existe uma falha fundamental em *Vingadores: Ultimato* — a viagem no tempo não faz o menor sentido. No papel, este é um dos maiores pecados que uma história fantástica pode cometer. Embora viagem no tempo não exista, nossa percepção de sequência e causalidade nos dá alguns pressupostos sobre como ela *deveria* acontecer. Mas era importante para a história que paradoxos, mudança do passado e outras considerações complicadas fossem descartadas. Como fazer isso sem comprometer a verossimilhança?

O filme toma a melhor rota possível, exatamente ao chamar a atenção para isso! Em geral, quando existe uma falha que pode ser considerada um "furo de trama", o ideal é distrair o público com outros elementos. *Vingadores: Guerra Infinita* nos distrai sobre a falha no plano de Thanos (seria possível resolver o problema de escassez de recursos através da criação de mais recursos em vez do extermínio de metade do universo) concentrando-se na jornada do vilão e em sua ideologia, não nos deixando um minuto para pensar na lógica. Por que então *Ultimato* toma o caminho oposto?

Viagem no tempo é um conceito enorme na ficção. Principalmente entre os nerds (o público fundamental dos filmes da Marvel), as supostas regras deste elemento são conhecidas e esmiuçadas. Enquanto é possível fazer o público esquecer de problemas de oferta e demanda, viagem no tempo vai dominar a atenção da plateia sempre que aparecer. Os diálogos do filme citam por nome os outros filmes, dos quais tiramos a maior parte das regras sobre viagem

no tempo, descartando cada um deles. É uma sequência rápida de falas nas quais os personagens dizem coisas que *soam* lógicas, mesmo que não sejam. No fim, não estamos exatamente convencidos, mas entendemos que a narrativa reconhece a falha e lida com ela, em vez de fingir que não existe. É como em *Rick & Morty*: quando algo muito absurdo acontece, Rick simplesmente diz "Não pense nisso!" e parte para a próxima.

Se todo o resto for plausível e divertido (principalmente as reações e a vida emocional dos personagens), quase qualquer público estará disposto a ignorar uma falha de lógica, desde que a obra seja honesta. Para a maior parte das pessoas, verossimilhança emocional é mais importante do que verossimilhança factual. Assim, uma viagem no tempo ilógica é perdoada, desde que as amizades postas à prova pareçam verdadeiras e o reencontro de um personagem deprimido com sua mãe seja levado a sério.

Não é à toa que muitas obras de fantasia medieval envolvem personagens que leem sagas heroicas e então confrontam a "realidade" com a "ficção" que costumavam ler. O autor nesses casos está sendo franco com o público, reconhecendo os absurdos desse tipo de narrativa e mostrando seu esforço em evitar os piores deles. Um cavaleiro matando um dragão gigantesco? Faça o personagem lembrar das sagas heroicas que lia na infância e pensar em como a realidade é muito mais assustadora, suja e violenta que a ficção. Ah, mas a espada do cavaleiro fisicamente não passaria das escamas do dragão? Não pense nisso, Morty!

Definindo realismo

Vingadores: Ultimato é uma obra que pede uma enorme suspensão de descrença do público. Temos deuses, armaduras tecnológicas, soro do supersoldado, pessoas treinadas a níveis sobrehumanos, guaxinins falantes, alienígenas fortes o bastante para esmurrar os tais deuses... Sem falar nas Joias do Infinito. Seria muito fácil perder todo o público, exceto os nerds mais dedicados, pela simples quantidade de elementos fantásticos. Assim, uma das coisas mais importantes para o filme é o realismo.

Peraí! "Realismo"? Desde quando há qualquer realismo nessa salada de super-heróis?

Na verdade, as (poucas) cenas de *Vingadores: Ultimato* que se passam no mundo comum são extremamente realistas. Quando o mundo está de luto por todas as pessoas que desapareceram com o estalo, não vemos nada além de honestidade narrativa. As cenas não apresentam generais bem-vestidos e penteados trocando frases de efeito em salas sinistras, mas grupos de apoio, monumentos aos mortos e crianças que andam de bicicleta em ruas vazias. Pequenos detalhes como times de baseball não existirem mais são mencionados. É pouco — para meu gosto, poderia haver um filme todo só nesse cenário. Mas o pouco que existe é honesto.

Principalmente, o realismo está nas reações dos personagens. A Viúva Negra nunca desiste da missão. Um pequeno detalhe como o descuido com a tintura de seu cabelo é suficiente para nos informar sobre o realismo dessa reação. Além disso, continua existindo alegria no mundo. Um trauma coletivo não transformaria a humanidade numa coleção de tipos sombrios que ficam fazendo pose em becos escuros. As pessoas têm maneiras diferentes de lidar com a dor, e isso é *extremamente* realista. A Viúva Negra provavelmente é alguém de grande ambição e disciplina, ou nunca teria sido treinada como foi. Assim, faz sentido que ela não desista. Já Bruce Banner sempre teve um componente de otimismo e bom humor. Faz sentido que, dentre todos eles, o Hulk tivesse ânimo para falar com fãs, tirar *selfies* e melhorar sua própria vida no geral. Um detalhe: quem interage com ele são justamente crianças e adolescentes, pessoas para quem o estalo aconteceu "há muito tempo" — cinco anos é muito tempo para quem tem 12!

Mesmo num mundo de naves espaciais e pégasos, o público reconhece o que é real. E nada é mais irreal ou desonesto do que fingir que a tristeza deixa as pessoas mais estilosas ou sarcásticas. Pior ainda: a tristeza não impede que haja dias de sol ou cores brilhantes. Esta é a tragédia — você pode estar triste, mas *existe* alegria no mundo lá fora, e o contraste é quase insuportável! A fotografia e a narrativa de *Vingadores: Ultimato* nos convence de que estamos num mundo triste, não num estúdio de Hollywood em que pessoas estão fingindo ser tristes.

O jeito de Thor lidar com o trauma é especialmente genial. Primeiro porque oferece um pouco de alívio cômico no meio de toda essa tragédia. Segundo, e mais importante, porque é um jeito realista e reconhecível de lidar com a tristeza.

Thor se tornou comum. *Um deus se tornou comum*. Sim, é engraçado vê-lo ameaçando garotos no *Fortnite,* mas é trágico e muito reconhecível vê-lo quase com medo de sair de casa, tendo parado de se exercitar (um deus se exercita?), comendo e bebendo demais. Thor e seus amigos estão jogando *Fortnite* porque é um jogo famoso, claro. Mas estão jogando videogame porque os jogos oferecem vitórias rápidas, atingíveis e palpáveis, enquanto o Deus

do Trovão precisa lidar com uma derrota imensa que não pode ser consertada.

Quem aí não se identifica com isso? Quem nunca deu importância desmedida a uma perda num jogo porque estava frustrado com uma perda muito maior?

Isso é um retrato da tristeza e do arrependimento muito maior do que um personagem bebendo uísque, fazendo pose e olhando a chuva numa sala escura. Isso é realismo!

Perdas irreversíveis

Uma história de viagem no tempo sempre lida com uma armadilha: a possibilidade de desfazer quaisquer consequências ruins para os personagens, essencialmente destruindo qualquer sensação de perigo ou riscos. *Vingadores: Ultimato* explica que é impossível apagar o que já foi feito, livrando-se deste problema desde que você não pense mais nisso.

Mas há uma armadilha ainda pior para qualquer história que usa personagens recorrentes: a tendência a fazer tudo voltar ao que era antes.

O Homem de Ferro e o Capitão América começaram como colegas que não se davam muito bem, evoluíram para amigos e então tiveram um rompimento sério e brusco em *Guerra Civil*. E a genialidade da narrativa dos filmes desde então está em fazer com que eles nunca mais voltem a ser amigos.

Enquanto *Guerra Infinita* esquivou-se disso ao deixá-los separados, *Ultimato* coloca-os juntos. Tony menciona a traição de Steve e não o perdoa. Os dois cumprem uma missão juntos e trabalham bem como colegas. Cada um encontra pessoas de seu passado, deixando ambos mais vulneráveis, mas não há uma volta ao status quo. Mais uma vez, a honestidade com os personagens é total e fundamental. Estamos acostumados a certos clichês em histórias de supers, e um dos maiores é o conflito entre heróis antes que eles se tornem amigos e lutem juntos. Isso chega a acontecer no primeiro *Vingadores*. Existe espaço para clichês em quase qualquer história, mas clichês que dizem respeito a comportamento e sentimentos de personagens fazem o público deixar de acreditar neles, vendo-os como fantoches do roteirista/escritor, não como

pessoas. *Ultimato* nos faz acreditar que os dois ex-amigos são reais ao mostrar a mágoa e a dor que perduram, não são descartadas em favor de um momento de redenção exigido pelo roteiro.

Da mesma forma, ainda que as vítimas do estalo sejam trazidas de volta à vida, as consequências no universo foram reais. Todos que morreram por outros meios continuam mortos. Os sobreviventes passaram cinco anos sem seus entes queridos. Tudo *não* voltou ao normal. Na verdade, nada costuma "voltar ao normal" no universo Marvel do cinema — desde o fim dos Vingadores até a nova tecnologia trazida por Wakanda no final de *Pantera Negra*, muitos filmes têm impacto permanente no mundo.

Resista à tentação de devolver seu cenário ao estado do início da história. Se o castelo dos protagonistas foi destruído, faça com que continue destruído. Afinal, a perda do lar é algo importante. Se uma confiança foi traída, faça com que a traição nunca seja esquecida. Você pode sentir falta de contar certas histórias que só poderiam existir com esses elementos "remendados", mas existem muitas histórias que surgem de sempre ir em frente, nunca para trás.

Fanservice e apoteose

Se você seguiu as lições do universo Marvel, deve ter uma história contada com calma, que ganhou a confiança e o investimento emocional do público aos poucos, ao ser honesta com os personagens e seus sentimentos. Inserindo perdas reais e recusando-se a voltar atrás, você criou uma sensação de risco. Mesmo que racionalmente o público saiba que uma vitória dos heróis é muito provável, você plantou na cabeça deles a semente da dúvida.

É neste momento que você vai colher os frutos de seu trabalho.

Vingadores: Ultimato é um filme cheio de *fanservice*. Aqui definimos *fanservice* como aqueles momentos que lidam diretamente com desejos ou perguntas levantados pelo público. Desde juntar casais que todos queriam ver juntos até usar poderes de formas criativas, esta é a hora de satisfazer o público! Um dos maiores exemplos em *Ultimato* é o momento em que o Capitão América pega o martelo de Thor e adquire poder suficiente para lutar com Thanos. Embora narrativamente os poderes e equipamentos dos heróis costumem ficar separados, na verdade não faz sentido que outra pessoa não use as armaduras do Homem de Ferro ou que um mortal digno não erga Mjolnir. Se você levou tudo devagar e evitou liberar estes grandes momentos ao longo da história, no fim pode se soltar. O *fanservice* não pode ser comum, ou a história fica descaracterizada. Imagine se o Capitão tivesse empunhado Mjolnir no primeiro *Vingadores*: o momento em *Ultimato* perderia toda a força.

Da mesma forma, a frase *"I am Iron Man"* foi usada no final do primeiro filme do Homem de Ferro e *nunca mais* foi repetida, até o momento em que Tony dá o estalo. Isso poderia ter virado uma frase feita ou um meme, mas os roteiristas seguraram até o final. O mesmo vale para *"Avengers, assemble!"* dito pelo Capitão América. A escassez torna essas cenas especiais e a conexão emocional com os personagens faz com que o público vibre com eles. Ditas por personagens genéricos, essas frases poderiam ser bregas. Trocando em miúdos, só existe *fanservice* se houver fãs. Caso contrário, os momentos marcantes se tornam apenas o roteirista/escritor piscando para si mesmo, satisfeito com suas próprias criações.

O final feliz também é algo que deve ser conquistado. O público instintivamente quer um final feliz, mesmo que fale o contrário. O final feliz de *Vingadores: Ultimato* é honesto porque é sofrido. Foi conquistado pelos personagens e pelos roteiristas ao longo de anos. Se o Capitão reencontrasse o amor de sua vida no primeiro filme, isso seria banal. Se Tony achasse a redenção na família e no autossacrifício logo de início, seria outro personagem. Mais uma vez, a felicidade só é especial pela escassez, a virada dos personagens só é marcante porque houve muito tempo de história *sem* a virada.

E vamos falar da última cena. Depois de lutas imensas e pirotécnicas, o filme vai nos levando em sequências cada vez menores e mais tranquilas, até chegar a uma sala com dois personagens. Então a câmera se foca só no rosto dos dois e o filme acaba.

É gradual, é vagaroso, é nossa saída perfeita do mundo super-heroico de volta ao mundo comum. E, trazendo a história de volta a uma felicidade que todos conhecemos, é a maior apoteose de todas.

Por isso, e por mais um universo de elementos, *Vingadores: Ultimato* é uma aula para todos os contadores de histórias.

LEONEL CALDELA

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

já disponível em www.jamboeditora.com.br

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 73

ONDE ESTÁ O ORÁCULO?

Dentre as características que tornam a cidade de Triunphus única, talvez a mais famosa além da bênção-maldição de Thyatis, que faz com que todos os aqueles mortos dentro de seus limites renasçam, é a presença de um oráculo. Sacerdores assim são raros em todo mundo, e o que lá vive é um dos poucos conhecidos e acessíveis do Reinado. Ou ao menos era até pouco tempo atrás.

Com a Guerra Artoniana e o aumento da hostilidade no território yudeniano, a procura pelo Oráculo como uma alternativa mais acessível ao Helladarion — o artefato sumo-sacerdote de Tanna-Toh — aumentou significativamente, apesar dos inúmeros perigos que a cidade impõe a todos aqueles que ali trafegam.

A tenda utilizada por ele e seu guarda-costas ficava em algum ponto da Parte Velha de Triunphus, ainda que nunca muito tempo no mesmo lugar. É consenso que isso sempre foi proposital, já que supostamente ele só podia ser encontrado se assim desejasse. Mas os relatos de pessoas à sua procura, frustrados após vários dias de busca infrutífera estão se tornando cada vez mais comuns, o que aumentou os rumores sobre seu suposto desaparecimento.

Não há notícia sobre qualquer tipo de investigação oficial — uma vez que sequer o desaparecimento é dado como certo — mas grupos de aventureiros já são vistos procurando pistas pela cidade, alguns inclusive "concorrendo" com outros. Há boatos de que até agentes do Reinado estão empenhados na busca, na tentativa de consultar o famoso oráculo sobre os rumos da guerra contra Yuden. Os que sustentam esta última hipótese também espalham que tais agentes vem contratando guarda-costas especiais, o que parece bem justificado: morrer dentro das fronteiras da cidade seria no mínimo desastroso para a missão deles.

Se a ausência for confirmada, a notícia pode impactar não apenas a jornada de inúmeros grupos que buscam orientação para a conclusão de missões pelos quatro cantos de Arton, como também para todos aqueles que hoje estão presos em Triunphus e procuram escapar da bênção-maldição.

Culto Vermelho ganha força

Desde a tomada de Lomatubar pelos minotauros, o Culto Vermelho passou a agir de forma mais cautelosa. Histórias envolvendo o bando rarearam a tal ponto que alguns acreditaram realmente que todos os criminosos haviam sido exterminados pelas legiões do Império. Porém, não foi exatamente o que aconteceu.

Apesar do fim do Culto ser noticiado em mais de uma oportunidade, tudo o que aventureiros ou os próprios tapistanos conseguiram foi destruir foram células menores da organização. Tanto que todos os boatos foram desmentidos poucas semanas após surgirem, sempre devido o inevitável retorno de novos membros.

Liderados por Gregor, o Vermelho, o Culto contaminava propositalmente vilas inteiras com a praga, na esperança de que dali emergissem novos acólitos com poderes profanos. Verdade seja dita, a chegada dos minotauros tornou essa tarefa muito mais difícil. Além do vigor físico, os minotauros contavam com clérigos de Tauron, inimigos formidáveis contra usuários de magia. Qualidades estas que não passaram despercebidos pelos cultistas.

Apesar de raramente desenvolverem habilidades arcanas, os minotauros se tornaram alvo do culto graças a sua constituição física que permite que mais deles sobrevivam aos terríveis efeitos colaterais da doença. Aos poucos, o número destes infectados pela Praga Coral aumentou. O Império pretende não se envolver mais diretamente no combate aos cultistas, empregando escravos em vez disso.

Elfos buscam ajuda

Um pequeno grupo de elfos gravemente feridos foi acolhido recentemente em Valkaria. De acordo com testemunhas, após serem curados das principais enfermidades, todos foram guiados até a Vila Élfica, a maior comunidade livre da raça em Arton.

Aparentemente, são aventureiros que ainda tentavam, de alguma maneira, sobreviver escondidos em Lamnor, o continente que foi tomado pela Aliança Negra de Thwor Ironfist. Não se sabe o quão próximos os mesmos podem ter chegado de Lenórienn, a cidade perdida dos elfos, nem como conseguiram resistir diante de uma das forças mais mortíferas já recrutadas na história de Arton.

Diante da imensidão dos exércitos goblinóides, qualquer ação de exploração no continente-sul é feito de maneira discreta e sorrateira, visando não chamar a atenção dos novos dominantes. Os elfos são profundos conhecedores da região, porém, poucos têm a determinação ou sequer a coragem de voltar até aquelas terras. Por isso, guias élficos são raros. Um grupo inteiro como este, ainda mais incomum.

Por estes e outros motivos, a volta dos elfos até Deheon e suas razões foram mantidas no mais completo sigilo. Há rumores de que tal informação será fornecida apenas para heróis, desde que aceitem uma missão de grande risco. Parece claro de que algo grande está para ocorrer em breve no velho continente.

Há quem diga que existe algum engodo existen a história conveniente do grupo, e que por isso estariam sendo devidamente investigados.

Grande feira em Malpetrim

Como ocorre em todos os anos no mês de Terraviva, Malpetrim irá organizar a Grande Feira, um dos eventos mais aguardados e esperados de Arton. Desta vez, além das comemorações tradicionais, a Cidade Livre dará início a um ano preparatório para a comemoração dos 300 anos da cidade, que serão completados em 1413.

Os animados regentes planejaram inúmeras novidades para esta que promete ser a maior e mais importante comemoração de toda sua história. São esperados membros de todas as grandes raças de Arton, em um festival plural para todos os habitantes deste mundo.

E você também está convidado! ***Junte-se aos Goblins de Valkaria e saiba mais sobre Tormenta 20!***

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

Conheça agora uma das novas mecânicas de *Tormenta 20*

ORIGENS

No início de maio começou a campanha de financiamento para *Tormenta 20*, a nova versão de *Tormenta RPG*. Em 24 horas, a campanha já havia batido a meta e quebrado diversos recordes nacionais, empolgando todo o mundo RPGista brasileiro. Se você não sabe do que estou falando, confira as Notícias do Bardo desta edição. Se já sabe o que é *Tormenta 20*, entre na *Caverna do Saber* e esteja entre os primeiros a descobrir as novidades da nova versão do maior RPG do Brasil.

Na minha coluna anterior, dei uma visão geral dos elementos mecânicos de *T20*. Hoje, vamos explorar a fundo um desses elementos — as origens, uma nova regra desenvolvida com o objetivo de fazer a criação de personagens ser um processo mais livre e aberto.

A origem das origens

A criação de personagens em *Tormenta 20* baseia-se no binômio "raça & classe". Em outras palavras, seu personagem é primariamente uma combinação de uma raça e uma classe: anão clérigo, minotauro guerreiro, goblin ladino, etc. Esse é um sistema clássico, usado por vários RPGs ao redor do mundo, e por uma razão: ele *funciona*. É simples, divertido e contribui para a criação de personagens icônicos.

Mas isso não significa que o sistema seja perfeito.

Uma criação de personagens baseada na escolha de uma raça e uma classe sempre estará limitada pela combinação de diferentes raças e classes. Apesar de grande — em *Tormenta 20*, com 14 raças e 14 classes, são 196 combinações — esse número é finito. Além disso, alguns fatores de um personagem simplesmente não são abordados pelas habilidades de raça ou classe. Por exemplo, como representar, apenas com raças e classes, as diferenças entre um personagem de origem pobre e um que nasceu em berço de ouro, com acesso a equipamento melhor?

O sistema de origens de *Tormenta 20* foi criado para resolver esses problemas. Com mais um elemento a ser combinado (em vez de *raça e classe*, teremos *raça, classe e origem*), nosso total de combinações de personagens possíveis atinge números altíssimos. Com apenas 20 origens, temos quase 4 mil combinações — um número de personagens muito maior do que mesmo o mais fanático RPGista conseguiria criar em sua vida. Além disso, o benefício mecânico fornecido pela origem permite colocar em regras questões não abordadas pelas raças e classes, como, por exemplo, se o personagem herdou uma arma mágica de um parente!

Origens não são uma invenção original de *Tormenta 20*, são elementos usados em diversos RPGs, há muitos anos, mas aparecem no nosso sistema pela primeira vez. Também é importante lembrar que no livro básico abriremos a possibilidade de o jogador *criar sua própria origem*, seguindo diretrizes estipuladas pelo livro e, claro, conversando com seu mestre. Assim, o jogador não ficará preso à lista final, abrindo um leque ilimitado e mantendo uma das filosofias principais de *Tormenta*: seja o que você quiser.

Por fim, vale citar outro benefício das origens: elas ajudam a guiar a interpretação do personagem. Como a *Caverna do Saber* é uma coluna voltada aos aspectos mecânicos do jogo, não entrarei em detalhes sobre isso. Mas, especialmente para jogadores iniciantes, as origens são uma ferramenta muito útil na construção do histórico e da personalidade do personagem.

Usando origens

Enquanto sua raça diz como você nasceu, e sua classe diz o que se tornou, sua origem revela sua ocupação antes de ser aventureiro. É o que você fazia até ganhar seu primeiro nível em uma classe básica.

Cada origem apresentada a seguir é intencionalmente vaga e breve, apenas uma ideia básica por onde começar. Você pode usá-la como está, para jogar rapidamente, ou então colorir com tantos detalhes quanto quiser!

Perceba que nem todas as origens combinam muito com todas as raças e classes. Uma meio-dríade druida com origem estudiosa será tão improvável quanto um lefou bárbaro de origem aristocrata. Mesmo assim, nenhuma combinação é proibida — você apenas vai precisar de mais imaginação para explicar seu personagem.

Benefício. Ao adotar uma origem, você pode escolher uma perícia treinada na lista da origem, representando aprendizado e treino adquiridos em sua vida pregressa.

Lista de origens

A seguir está uma lista preliminar, com 20 origens. O livro *Tormenta 20* terá origens adicionais.

Acólito

Neste mundo agraciado com tantos deuses e igrejas, muitos ingressam cedo em alguma ordem religiosa — o que, dependendo de quem é seu patrono, pode ser motivo de admiração ou repulsa. Talvez você tenha ouvido o chamado da fé, seguiu a tradição espiritual de sua família, ou apenas foi abandonado quando pequeno às portas de um templo ou monastério. Mesmo que jamais tenha se tornado um verdadeiro devoto, suas lembranças são carregadas de orações, evangelhos e outros ensinamentos.

Perícias: Conhecimento (religião), Cura, Diplomacia.

Amnésico

Você perdeu a maior parte da memória. Sabe o próprio nome, ou nem isso. Tem alguns itens pessoais, mas nenhuma ideia de como os conseguiu — podem ser relíquias de família, presentes de uma pessoa querida, ou apenas coisas que pegou de uns viajantes mortos lá atrás. Você não sabe como tornou-se aventureiro, nem como recebeu o treinamento necessário; apenas tem uma intuição sobre aquilo que consegue fazer. Seus atuais companheiros são a única família que conhece. Quem sabe, viajando com eles, você descubra algo sobre seu passado.

Perícias: duas quaisquer, escolhidas secretamente pelo mestre.

Artesão

Você foi treinado em sua família, ou por algum mestre, escola ou guilda, na arte de produzir e consertar certos itens importantes no mundo civilizado. Do marceneiro capaz de fabricar boa mobília e consertar carroças, ao alfaiate habilidoso em costurar as vestes da nobreza, passando pelo joalheiro, engenheiro ou forjador de armas e armaduras. Além de suas habilidades, que cedo ou tarde acabam se mostrando úteis durante as aventuras, você ainda mantém contato com outros artífices em sua área profissional.

Perícias: Ofício (qualquer).

Artista

Você nasceu com talento, nasceu com um "dom" — pelo menos, é o que outras pessoas gostam de pensar. Será verdade? Ou será que você apenas sentiu atração por certa forma de arte e treinou muito, *muito* mesmo? Enquanto o artesão fabrica itens "mundanos", por assim dizer, o artista produz entretenimento, produz alimento para o coração e a alma. Talvez você apenas saiba entoar belas canções, aprendidas na infância com pais amorosos, ou ouvindo fadas na floresta. Ou talvez seja um ator ou menestrel profissional, formado em alguma escola de artes prestigiada.

Perícias: Acrobacia, Atuação (qualquer).

Caçador

Nem todos em Arton vivem em cidades confortavelmente abastecidas por fazendeiros, mineiros ou pescadores — muitas comunidades ainda obtêm sustento através da caça. Você aprendeu cedo a abater animais selvagens para colocar comida na mesa, ou como esporte de gosto duvidoso. Se você caça com reverência a Allihanna, ou apenas coleciona troféus com orgulho, a escolha é sua. De qualquer forma, para alguém habituado a flechar cervos e colocar armadilhas para coelhos, combater ogros, demônios e dragões seria apenas o passo seguinte.

Perícias: Furtividade, Percepção, Sobrevivência.

Capanga

Agilidade e esperteza são importantes no mundo do crime, mas não são tudo; muitas vezes é preciso esmurrar alguém. Por ser grande, forte ou apenas mal-encarado, você acabou trabalhando como músculos para algum bandido, ou integrando um bando, quadrilha ou guilda de ladrões. Talvez você não fosse muito bom em bater carteiras nas ruas de Ahlen, mas sabia erguer alguém pelo tornozelo e sacudir até as moedas caírem. Hoje, como aventureiro, você provavelmente deixou essa época para trás — pelo menos até que alguém precise ser "convencido" a colaborar.

Perícias: Atletismo, Intimidação, Malandragem.

Charlatão

Você sempre teve talento para resolver problemas com boa conversa, sincera ou nem tanto. Talvez tenha aprendido andando com más companhias. Por ser pequeno e fraco em meio a guerreiros truculentos, talvez fosse pura questão de sobrevivência. Ou apenas foi tocado por Hyninn, Sszzaas ou outra entidade traiçoeira. Seja como for, após um pouco de diálogo, você rapidamente percebe o que as pessoas mais querem ou temem, usando palavras espertas para vencer obstáculos e abrir caminhos tão facilmente quanto espadas e magias. Ou melhor.

Perícias: Atuação (oratória), Enganação, Malandragem.

Criminoso

Fazer o bem é bonito, mas não enche barriga — pelo menos, assim você foi ensinado. Por necessidade, ambição ou apenas sem conhecer outra vida, você foi um bandido durante boa parte da juventude. Furtava bolsas, trapaceava em jogos de taverna, emboscava viajantes nas estradas, ou até aceitava contratos para matar. Agia sozinho, ou com seu próprio bando, ou pertencia a uma guilda de ladrões. Tornar-se aventureiro talvez seja uma forma de expiar por seus crimes, ou apenas o passo seguinte; em vez de mercadores, roubar tesouros de dragões!

Perícias: Enganação, Furtividade, Ladinagem.

Eremita

Você passou grande parte da vida isolado, afastado da sociedade. Foi banido ainda muito jovem, por nascer lefou, ou com alguma deformidade da Tormenta. Ou ouviu um chamado dos deuses, buscando o isolamento para meditar sobre seu significado. Ou viveu enclausurado em um mosteiro, mantendo contato apenas com poucos monges silenciosos. Ou foi praticante de artes arcanas proibidas, mantendo-se longe de olhares curiosos. A vida simples tornou você forte de corpo e espírito. Mas, em algum momento, você decidiu que bastava — ou teve sua tranquilidade interrompida.

Perícias: Conhecimento (natureza), Percepção, Sobrevivência.

Estudioso

Não importa se você já nasceu apaixonado por certo assunto, testemunhou um evento incrível que atiçou sua curiosidade, ou viu-se forçado a estudar por imposição familiar. Longos anos de sua vida foram gastos em meio a livros e pergaminhos. Da engenharia dos anões à geopolítica do Reinado, das táticas militares de Yuden aos sistemas de conjuração da Academia Arcana, da anatomia dos dragões aos enigmas cósmicos da Tormenta... em Arton não faltam campos a conquistar, segredos a desvendar. Agora, como aventureiro, você tem a chance de vivenciar aquilo que aprendeu, e também auxiliar o grupo com o fruto de seus estudos.

Perícias: Conhecimento (qualquer).

Fazendeiro

Boa parte da população de Arton jamais conheceu outro modo de viver. Em algum lugar na perigosa transição entre os ermos e as cidades, você trabalhou duro em campos e

fazendas. Cultivando a terra ou criando animais, viveu longos anos em contato com a natureza, orando e trabalhando por boas colheitas ou gado saudável, só ocasionalmente visitando povoados para negociar sua produção. Por que essa vida tranquila acabou? Sua família foi assassinada por goblins? Sua fazenda foi devastada por um dragão? Ou você apenas foi atraído pelo chamado da aventura?

Perícias: Conhecimento (natureza), Lidar com Animais, Ofício (fazendeiro).

Forasteiro

Você veio de longe. Sua cultura nativa é quase ou totalmente desconhecida no Reinado, tornando você uma figura exótica, de hábitos estranhos. Você pertence a uma tribo perdida nas Montanhas Sanguinárias? Nasceu em uma bela cidade de cúpulas douradas no Deserto da Perdição? Navegou em navios audazes desde os Reinos de Moreania? Talvez você até tenha chegado de algum outro mundo, através de algum portal mágico. Será que conseguiu ajustar-se a este Reinado, agora chamando-o de lar? Ou procura, até hoje, o caminho de volta para casa?

Perícias: Fortitude, Sobrevivência.

Gladiador

Em vários pontos do Reinado, especialmente grandes cidades, combates de arena são um entretenimento popular — a ponto de atrair muitos jovens. Podem ser combates até a morte, ou apenas encenações elaboradas, ou ainda corridas de cavalo, arquearia e outros esportes não tão sangrentos. Você acabou envolvido nesse mundo glamouroso por ser tradição em sua família, por admirar algum gladiador renomado, ou apenas por sede de fama e fortuna. Um evento traumático, uma desilusão, ou o puro tédio levou você a abandonar as arenas e aplausos, usando sua experiência em torneios para viver aventuras.

Perícias: Atuação, Acrobacia, Reflexos.

Marujo

Pelo menos por algum tempo, você comandou ou trabalhou a bordo de uma embarcação — não necessariamente no oceano. Talvez tenha atuado na vasta malha fluvial de Callistia, ou ao longo do imenso Rio dos Deuses. Você também pode ter sido tripulante em barcaças pesqueiras, caravelas piratas, galeões exploradores, trirremes dos minotauros, juncos tamuranianos ou mesmo algum dirigível goblin. Quem sabe você até tripulou alguma embarcação mágica fantástica, como as naves vivas gog'magogue que viajam entre mundos!

Perícias: Atletismo, Ofício (marinheiro).

Miliciano

Você atuou, por algum tempo, como agente da lei em uma comunidade de médio ou grande porte. Nem de longe uma profissão tão glamourosa ou emocionante quanto parece; boa parte de seu trabalho resumia-se a guardar um portão, ou fazer rondas tediosas, ou recolher bêbados em tavernas. Pelo menos você recebeu algum treino e experiência em investigação e combate. Também pode ter consigo alguma boa arma ou armadura, que "esqueceu" de devolver quando abandonou a milícia para tornar-se aventureiro.

Perícias: Intimidação, Percepção.

Nômade

Até onde se lembra, você nunca pertenceu a um só lugar. Sua família viajava constantemente, como parte de alguma grande caravana comercial, peregrinação religiosa, grupo de ciganos, ou algum povo primitivo que nunca praticou agricultura. Ou talvez suas razões para viajar sejam bem diferentes e pessoais — após a quase extinção de seu povo, muitos elfos temem criar raízes, enquanto a deusa Valkaria exige que seus devotos se mantenham sempre em viagem. Para você, habituado às estradas e sem laços com nenhuma terra, bastou um pequeno passo para tornar-se aventureiro.

Perícias: Cavalgar, Lidar com Animais, Sobrevivência.

Pivete

Você era uma criança de rua. Não conheceu seus pais, ou foi abandonado por eles, ou fugiu para evitar maus tratos. Sem muitas escolhas na vida, aprendeu cedo a sobreviver em grandes cidades, pedindo esmolas, roubando bolsas ou cumprindo pequenas tarefas para bandidos. Tornar-se aventureiro não parecia apenas um jeito de ficar rico e famoso, mas também a única chance de uma vida melhor. Talvez você não tenha as armaduras e mantos chiques de seus companheiros, mas sabe se virar nas ruas melhor que ninguém.

Perícias: Enganação, Furtividade, Ladinagem.

Selvagem

Você pode ter nascido em alguma tribo de bárbaros incultos, ou tem uma origem bem mais exótica. Perdeu-se dos pais verdadeiros em alguma região remota, sobrevivendo graças aos cuidados de um eremita, ou criado por animais, ou por pura bondade dos deuses. Você pode nem mesmo ter nascido de pais humanoides; talvez seja cria de dragões, demônios ou deuses, com poderes a serem revelados no momento certo. Será que você ainda teme a civilização, assustando-se com uma simples fogueira? Ou já aprendeu algumas coisas, graças a seus novos companheiros?

Perícias: Conhecimento (natureza), Intuição, Percepção, Sobrevivência.

Soldado

Deheon. Yuden. Bielefeld. Tapista. O Reinado de Arton é formado por nações poderosas, com vastas forças militares. Ainda jovem, você se alistou (ou foi convocado) como soldado em um grande exército. Independente de sua função exata dentro da máquina de guerra — infantaria, cavalaria, arqueiro, cozinheiro... —, você recebeu algum treinamento em combate e equipamento decente. Naturalmente, em alguma ocasião você abandonou a vida militar para tornar-se aventureiro. Foi dispensado com honras, após uma grande façanha? Sobreviveu a um conflito sangrento? Desertou *antes* de um conflito sangrento?

Perícias: Atletismo, Fortitude, Intimidação.

Trabalhador

Nenhum glamour aqui, apenas trabalho braçal pesado. De origem humilde, sem grandes chances na vida, você trabalhou duro desde muito jovem. Transportou pedras na construção de templos e castelos, carregou sacas de grãos em fazendas, empilhou cargas em portos, puxou arados feito um animal de tração. Talvez sua vida tenha sido um pouco melhor, como servo em um palácio. Ou muito pior, arrastando ou queimando corpos em campos de batalha. Não é surpresa que a carreira como aventureiro, mesmo perigosa, tenha parecido muito mais atraente.

Perícias: Atletismo, Ofício.

Fazendo sua própria origem

A lista de origens acima não deve ser vista como final. São apenas sugestões: ao contrário de raças e classes, a

grande diversão das origens é que você é livre para criar sua própria — com aprovação do mestre, é claro. Você também pode, caso uma perícia fornecida por uma origem destoe um pouco da história que você imaginou, pleitear uma troca de perícia com a aprovação do mestre.

Cada origem possui um benefício mecânico diferente. Embora as origens da lista básica (apresentada acima), sejam mais simples, fornecendo uma perícia escolhida por você de uma lista fechada, não há por que se limitar a isso. Outras origens podem fornecer benefícios diferentes, como por exemplo:

• Um talento adicional (caso a regra de talentos esteja sendo usada).

• Um conjunto de itens mundanos, no valor de 1.500 TO, ou um único item, mundano ou mágico, no valor de até 2.000 TO.

• Outro benefício inventado por você (e aprovado pelo mestre), equilibrado com os benefícios acima.

Obviamente, você não precisa ficar preso a benefícios mecânicos. Talvez você tenha uma ideia que ajude você ou até o grupo, ou que lhe traga um sabor a mais na interpretação. O mestre também pode oferecer origens específicas extremamente ligadas à campanha que ele pretende rolar.

A seguir estão quatro exemplos de origens com benefícios variados.

Aristocrata

Você nasceu na nobreza. Recebeu educação sofisticada, com acesso aos melhores mestres e tutores. Para você, os protocolos da corte, heráldica e etiqueta de bailes são assuntos comuns. Mais do que isso, seu nascimento em berço de ouro garante que você entre no mundo de aventuras com condições melhores do que plebeus. Você ainda procura cumprir seus compromissos como nobre? Luta para conciliar as expectativas da família com a vida de aventuras? Ou cortou totalmente seus laços com o passado, mantendo apenas alguns pertences valiosos e contatos úteis?

Benefício: você normalmente é bem tratado quando o brasão de sua família é reconhecido. Você e seu grupo podem se hospedar e comer de graça na estalagem local.

Herdeiro

Você pertence a uma linhagem de cavaleiros, mercadores, conjuradores, acadêmicos, assassinos, ou outra atividade profundamente tradicional em sua família — tão tradicional que, de você, não se espera outra coisa. Pode ser uma longa e antiquíssima ascendência, traçada até antes da Grande Batalha, ou você apenas é filho de uma grande personalidade. Talvez tenha nascido em alguma ordem de cavalaria em Bielefeld, ou uma influente estirpe da nobreza de Deheon, ou como filho de um célebre arquimago com planos de enviá-lo à Academia Arcana, ou até cresceu em um culto familiar secreto a um deus maligno. Graças a essa herança, recebeu treino e equipamento adequados. Mas você pretende mesmo seguir esse caminho?

Benefício: você começa com um item, mundano ou mágico, no valor de até 2.000 TO, à sua escolha.

Herói Camponês

Quando o povoado foi atacado por goblins, você empunhou o forcado para expulsá-los. Quando o estábulo pegou fogo, você se arriscou para salvar todos os animais. Quando todos temiam a mansão assombrada na colina, você encontrou a carta de amor perdida que trouxe descanso à alma torturada. Você era o campeão local, amado pelo povo, mas também destinado a feitos maiores. Houve comoção quando você, enfim, partiu para uma vida de aventuras. Mas ninguém deixou de orar por seu sucesso.

Benefício: você pode gastar 1 PM para receber +1d4 num teste. Você deve usar este benefício antes de rolar o dado.

Mercador

Seguindo uma tradição de família, após herdar um estabelecimento, ou apenas como um jovem empregado, você atuou como comerciante — pelo menos por algum tempo. Uma barraca modesta em algum grande mercado urbano? Uma caravana mercante cruzando o Reinado? Um belo bazar na prestigiada cidade voadora de Vectora? Após alguns anos de negociações e jornadas (nem tão tranquilas quanto outros imaginam), você talvez não tenha ficado rico, mas reuniu algum equipamento e dinheiro suficientes para começar carreira como aventureiro.

Benefício: você sabe onde encontrar itens de qualquer tipo à venda, incluindo produtos raros ou proibidos (como itens mágicos, de material especeial ou venenos).

GUILHERME DEI SVALDI e MARCELO CASSARO

DA AUTORA DE
A JOIA DA ALMA

Myríade é um mundo dividido em cinco reinos, cada qual regido por um deus e com seu conjunto de princípios. Quando diferentes pontos de vista entram em conflito, tem início a guerra que assola o continente. Em meio a combates sangrentos e eventos grandiosos, a jovem Aisling busca algo muito simples: o antídoto que salvará a vida de Dharon. Porém, o único local onde pode encontrar a cura está além da fronteira, em território inimigo. Da mesma autora de A Joia da Alma, a série Crônicas de Myríade traz uma aventura leve, em um universo cheio de magia.

Disponível no site da Jambô

HISTÓRIA DE SAMURAI
por Davide Di Benedetto
arte de Ricardo Mango

Quando certa manhã Ryunosuke Shimura acordou com dor de cabeça, encontrou-se atirado na estrada privado do pedaço de metal que definia sua vida.

Levantou zonzo, apalpando o cocuruto. Tudo o que se lembrava antes de apagar era de estar lutando contra dois homens ainda mais maltrapilhos do que ele, e que um dos dois o acertara por trás. Custava a acreditar que aquilo tinha acontecido e haviam levado a espada. A sensação de ausência era estranha. Ainda podia sentir entre as mãos os entalhes do cabo da arma perdida, ouvir o som da lâmina curva cortando ar e carne. Lembrava-se com perfeição do peso do encantamento contido dentro dela guiando suas mãos. A força espectral que durante os combates caçava pontos cegos, frestas em armaduras e artérias pulsantes.

Havia sido a espada de seu pai. Antes disso, do pai de seu pai. Estivera em sua família, passando de geração em geração, muito antes que a Tormenta — a tempestade portadora de chuvas de sangue corrosivo e abominações dilaceradoras de mentes — engolisse e devastasse a terra de seu povo. Nunca estivera na ilha de Tamu-ra. Tudo que tinha da pátria eram vestígios, histórias; como aquelas que cercavam o legado da espada. E Ryunosuke perdera a arma, ao mesmo tempo íntegra e hedionda.

Seu senhor estava certo.

O que devia fazer, senão ir atrás dela?

As notícias haviam se espalhado mais rápido que um tiro de flecha: a ilha, antes tomada de tempestades rubras e demônios, fora libertada por um exército de pequenas divindades.

Caravanas partiam agora até o porto de Collarthan, no reino de Sambúrdia, na esperança de conseguir um navio para voltar a Tamu-ra e reerguer O Império de Jade. Algumas preferiam essa rota por terra, singrando o continente, ao invés de uma jornada mais curta feita quase toda pelo mar, mas contando com navios alheios e águas infestadas de piratas. Quando Ryunosuke se juntou à caravana protegida por seu senhor, mal tinha fios de barba no rosto. A viagem foi um mural de maus momentos — companheiros mortos por bandidos, monstros e pestes do pântano.

A caravana havia quase alcançado seu destino quando o incidente ocorreu. Traidores, desertores, gente que custava a acreditar que eram membros de seu próprio povo, atacaram durante a noite. Levaram armas, equipamento, comida. Foram rápidos. Desapareceram após o golpe. Não havia a mínima sombra de um mistério. Eram ninguém, suas motivações mais claras que os dias daquele reino calorento e úmido: o que não podiam meter entre os dentes e mastigar venderiam em uma das aldeias de pescadores da na região. Mas qual delas?

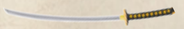
Em meio à tarde, encostado a uma árvore, depois de descalçar suas sandálias e tocar as bolhas dos pés, Ryunosuke retirou o mapa que seu senhor lhe entregou de dentro de um porta-pergaminho.

Havia três aldeias nele: Dollbaren, Tugahn e Semnis.

Dollbaren era a mais próxima.

O samurai foi em direção a aldeia e orou ao seu deus que os ladrões estivessem tão cansados quanto ele.

E então parou pra descansar novamente com um ronco no estômago.



Seu arco tinha ficado sem corda na tentativa de caçar um javali em meio ao inferno de árvores e mosquitos. Dizem que, às vezes, o deus dragão Lin-Wu habitava o corpo de animais para troçar da soberba dos caçadores. Ryunosuke ficou imaginando se era alvo de risadas celestiais naquele momento.

Sentando num tronco caído, em meio a uma clareira, tinha ao seu lado a bokken, espada de treinamento, pedaço de pau. Observou sua aparência imunda e desnutrida no reflexo de outra espada menor, uma wakizashi, a única espada de verdade que lhe restava.

Contemplou, além do próprio reflexo, a arma em si, que na pressa da fuga, os ladrões haviam se esquecido de levar. Simples espada de cerimônia, usada em suicídio ritual pelos perdedores de um combate ou desgraçados condenados pelo próprio senhor. Servia para rasgar o próprio ventre. Permitia que o guerreiro lavasse sua honra com morte digna. Alguns a usavam como arma reserva, apropriada para lutar em lugares confinados devido ao tamanho reduzido. A maioria dos samurais dava à lâmi-

na uma chance de respirar a batalha, usando-a em conjunto com a katana, nome da espada longa e arma primária da casta de guerreiros, com a qual formava o conjunto conhecido como daisho.

Seu reflexo estava ali no metal da wakizashi: o rosto de rapaz, a tez bronzeada, os olhos amendoados.

E então viu outros olhos que não os dele.

Levantou-se no mesmo instante e girando velozmente sobre si mesmo desviou-se do golpe de um bastão. Com a wakizashi em mão e apanhando a bokken, recuou para longe do agressor.

Quase fora apanhando na mesma armadilha que caíra antes. Dois homens o flanqueavam. Tamuranianos.

— Um menino! — disse um dos ladrões. — Mandaram um menino atrás da gente!

Os dois avançaram sobre Ryunosuke, cada um de um lado, atingindo sua cabeça e braços. O jovem samurai se manteve firme e flexível, como o bambu que cede ao vento, mas não se dobra. Quando um deles tentou atingi-lo novamente, desviou o golpe com sua bokken e girou para plantar a ponta de wakizashi numa estocada contra o adversário às suas costas.

Uma estocada fatal.

Ryunosuke se desvencilhou do morto e se lançou gritando para cima do oponente restante. Soltando um gemido quase inaudível, o ladrão tropeçou e caiu para trás.

— Onde está a espada? — berrou Ryunosuke apontando sua wakizashi para a garganta do sujeito.

— Espada? Que espada, garoto?

— A katana — o samurai, seco. — Quem está com ela?

— Quer saber? Não vou falar não, senhor de fraldas sujas! — disse o ladrão petulante virando a cabeça para o lado e cuspindo — Acha mesmo que um pobre cão como eu tem medo de morrer? Morrer de fome, morrer com espada na garganta... qual a diferença? — enquanto falava, era possível ver o único dente que ainda tinha na boca.

— Diga — Ryunosuke insistiu, pressionando a mão na espada.

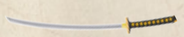
—Eu vendi para uma mulher. Dançarina. Em Dollbaren — disse o ladrão, encontrando as palavras com rapidez — Não sei o que diabos podia querer com uma espada, mas foi para ela que vendi. Satisfeito agora? — esbravejou — Vai me deixar ir?

Ryunosuke embainhou sua wakizashi. Seu senhor o autorizou a punir pessoalmente os ladrões da maneira que desejasse e por um momento ele deixou seu braço pender ao lado do corpo com a arma ainda empunhada.

— Não tive escolha, garoto. Precisava do dinheiro — tergiversou o ladrão enquanto se levantava com dificuldade. — Estava faminto. Não é errado roubar pra não passar fome!

Ryunosuke pisou no homem, fazendo com que fosse ao chão novamente.

— Então não vai achar injusto que eu fique com um pouco da comida que está levando.



O jovem samurai chegou a Dollbaren durante a noite.

Não pôde ver muita coisa pelo breu, mas sabia que não se tratava mais do que uma aldeia litorânea qualquer, tomada pelo fedor de peixe e com sal soprando ao vento. O ladrão mencionara a dançarina, e num lugar daquele tamanho foi fácil achar. Seguiu as indicações das pessoas até a pequena taverna próxima ao cais.

Os aldeões não haviam exagerado ao falar sobre a beleza da mulher.

Vestida em trajes que Ryunosuke nunca vira antes e com a pele a mostra, coberta de tatuagens, movia-se no palco com os passos de dança mexendo as mãos e ventre. Parecia ser alguns anos mais velha do que ele. Fazia movimentos provocando a plateia de marujos, que uivava de luxúria, sem, no entanto, ousar se aproximar um só palmo do palco.

Ryunosuke esperou que tudo acabasse. Após a moça deixar o lugar, ele estava na rua, esperando por ela. A dançarina parou de andar assim que chegou ao beco. Então, sem nenhum aviso, virou-se olhando exatamente para o lugar em que ele estava.

— Nem mais um passo — disse, enquanto uma das tatuagens cintilava.

Feiticeira. Filha de espíritos ou demônios. Não reconhecera a marca camuflada no corpo coberto de desenhos, e fora impolido — pra não dizer estúpido — se aproximar de uma mulher daquela maneira.

— Me falaram sobre os serviços que oferece. Desejo contratá-los.

Você? — ela disse observando a aparência do samurai com ar incrédulo— Tem certeza de que pode pagar por uma noite comigo?

Ryunosuke disse que sim.

Mentiu e isso não foi lá muito honrado. Não estava certo de que podia. Mas se ela resolvesse lançar um feitiço àquela distância, estaria morto, e pior, antes de completar sua missão. Seu blefe funcionou por alguns instantes. A feiticeira o levou até a casa de sapé e chão de barro. Ryunosuke olhou ao redor da habitação dela, nada da espada.

— Não veio até aqui por mim, dá pra ver em seus olhos. Diga logo o que quer. Ou lhe darei um destino pior do que a morte. — disse a feiticeira, mexendo seus braços em padrões arcanos.

Ryunosuke já havia sacado sua wakizashi, oculta sob o quimono.

— Pare! Não fará feitiço nenhum a essa distância. Mas não lhe desejo mal. Quero apenas propor um negócio.

Ele abaixou arma e a feiticeira interrompeu os movimentos.

— Ouvi dizer que comprou algo que me pertence. Uma espada. Quero comprar de volta.

— A espada tamuraniana? Quem diria. Mas não estou mais com ela — pelo sotaque carregado na última frase Ryunosuke soube que era uma estrangeira como seu povo era naquela terra, embora vinda de outro canto do continente, de um lugar longínquo e desconhecido. — Comprei porque achei que poderia usá-la em minhas apresentações na taverna. Mas era diferente das outras espadas curvas que eu usava. Um dos meus clientes se interessou por ela. Revendi.

Ryunosuke deixou em cima da mesa uma pequena bolsa contendo dinheiro, tentou não dar muita ênfase ao gesto, como se aquilo não fosse nada.

Era tudo o que tinha.

— Por favor, me diga quem ele é. A espada pertencia a minha família.

A feiticeira apanhou a pequena bolsa, contou as moedas. Sorriu.

Deu todos os detalhes. Um mercador de Tugahn, a aldeia vizinha. O samurai levantou-se para ir embora, mas a mulher o segurou pelo braço com a maior delicadeza.

— Não sou de tratar mal um cliente. Tenho uma reputação a zelar — sentiu o hálito quente da feiticeira no rosto.

Diziam a Ryunosuke que, às vezes, o deus dragão Lin-Wu atiçava o corpo de mulheres de castas mais baixas, para que tentassem a virtude dos samurais. Outros diziam que era para que rapazes verdes pudessem provar virilidade. Velhas crenças cavadas na cabeça como minhocas viscosas. Ainda outros diziam que o amor carnal era a recompensa daqueles que estavam vivos, que paixões e negócios só deviam ser regidos como todos os outros aspectos que o dragão governava.

A feiticeira se aproximou ainda mais e Ryunosuke sentiu o perfume em seus cabelos. Ele estava com a mão sobre o batente da porta, prestes a sair.

Hesitou.

Tugahn não ficava longe. Mais um lugarejo banhado pelo oceano.

O cliente que a feiticeira mencionara era o maior comerciante local, dono da única mercearia da aldeia. Não foi difícil encontrá-lo, mas foi difícil se encontrar com ele. Não queria receber ninguém. Disseram que estava transtornado desde a manhã, trancado em seus aposentos. Ryunosuke voltou mais tarde e, quando o homem recusou-se a recebê-lo novamente, resolveu agir.

Retornou à mercearia uma terceira vez, sem ser visto. Escalou a cerca viva até o segundo andar do estabelecimento, entrando diretamente pela janela do quarto do comerciante. Parecia uma mistura de arsenal e santuário. Espadas, lanças, armaduras e escudos jaziam em custódias de vidro protegidas do vento vindo do mar.

O homem estava em prantos sentando sobre a cama, coberto pela penumbra.

— O que diabos quer de mim? Já disse, vá embora! Veio zombar de minha desgraça? Os deuses desejam me humilhar ainda mais?! — disse ele ao notar a presença do samurai. Era um homem pequeno e calvo, acorcovado em volta da própria pança protuberante de um jeito patético. Podia ser dono de diversas armas de qualidade, mas não tinha o mais remoto porte de guerreiro.

— Peço desculpas pela invasão. Você possui uma espada que foi roubada de minha família.

— Um tamuraniano...

O comerciante fungou e olhou para ele com assombro.

— Foi vendida ao senhor por uma mulher. Em Dollbaren — Ryunosuke deu ênfase àquelas últimas palavras.

— Não tenho nada com a dançarina! É tudo mentira! — gritou o homem aflito. — Comprei a espada dela, nada mais!

— Por que fez isso? Já tem muitas armas aqui.

— São minha coleção. Nasci em Zakharov, armas são uma tradição de meu povo! Imagino que se há alguém no mundo capaz de entender uma tradição, esse alguém é tamuraniano.

— Onde está a katana? Podemos chegar a um acordo.

— Você quer mesmo saber não é... pois meu filho a levou! — engasgava com as palavras. — Ele não é mais o mesmo. O mandei para Semnis, para estudar com o sacerdote do templo. Pra ter uma educação. Mas ele voltou diferente de lá. Vivia se esgueirando pelos cantos, não falava com ninguém. Deixou essa carta. Não sei o que fazer. Eu simplesmente não sei.

Ryunosuke apanhou a carta das mãos do homem e leu.

Dizem que, às vezes, o deus Lin-Wu se apossava das mãos dos homens, para que eles revelassem na escrita seus planos e intenções mais torpes. Para que alguém tivesse uma chance de impedi-los.

Ryunosuke perguntou em qual direção ficava Semnis, implorou por um cavalo e por armas ao comerciante. Recebeu somente um pangaré. Partiu imediatamente, açoitando de leve o animal com as rédeas, para que corresse mais de pressa. Quando o bicho teve dificuldade com o terreno íngreme e mata fechada, seguiu a pé entre galhos e espinhos.

Precisava chegar a qualquer custo. Talvez já fosse tarde demais. As palavras na carta do filho do comerciante o haviam perturbado. Longas palavras que falavam sobre vida e morte, mas somente as últimas importavam:

“O clérigo pagará pelo que fez a mim. Todos pagarão.”

Podia não ter entendido tudo, mas havia entendido o bastante.

Imaginou o grito de inocentes que estivessem entre o jovem louco e o alvo de sua vingança. O sangue deles manchando a katana de seus ancestrais para sempre.

Imaginou o filho do comerciante empunhando a espada. Não possuía o mesmo treinamento que ele, mas o feitiço na arma poderia torná-lo um oponente letal.

Imaginou o pequeno templo de uma aldeia. Pouco espaço. Abandonou a bokken no chão e desembainhou a wakizashi. Num espaço confinado, seria sua única chance.

As juntas doíam. Continuou correndo.

Quando Ryunosuke chegou a Semnis durante a manhã, estava cambaleante e febril. Mesmo tropeçando pelo caminho, não teve dificuldade para encontrar o templo, a construção na rua principal com vitrais nas janelas. Era um templo de Tana-Toh, deusa do conhecimento. Difundidos por quase toda a parte civilizada do continente, funcionavam como escolas, ensinando às crianças noções elementares de gramática, cálculo, geometria, técnicas discursivas e outros conhecimentos, fossem elas filhas de nobres ou plebeus. Mas algo estava errado ali.

O silêncio.

Ryunosuke vagou entre as colunas na entrada, orando que seus instintos estivessem equivocados, que estivesse apenas muito cansado, que não tivesse chegado tarde demais.

Foi quando viu o sangue, dois corpos sobre a escadaria. Caiu de joelhos. Petrificado pela descoberta e pela impotência. Então, recuperando-se de seu choque inicial,

percebeu que eram os únicos corpos. Um deles era de um homem jovem sem dúvida, mas praticamente adulto, com cortes ao longo do corpo. O outro cadáver era de um idoso, trajando vestes sacerdotais. A cabeça decapitada e tombada sobre um dos degraus tinha cabelos brancos ensanguentados e olhos arregalados. Procurou por sua espada em meio aos cadáveres, mas não a encontrou.

Ryunosuke ainda tentava entender a cena, quando alguém se aproximou dele. Um clérigo.

—O que faz aqui meu filho? Levante-se. Vamos levar os corpos.

—Sabia sobre o assassino, vim ajudar... Cheguei tarde.

— Não se culpe! O irmão Eon foi morto pelo jovem louco, mas seu amigo nos ajudou. Ninguém mais se feriu. Os outros irmãos e as crianças do templo estão bem. É isso que importa.

— Meu amigo? Vim aqui sozinho.

— Você não é amigo do espadachim? Peço perdão, supus erroneamente que estivessem juntos.

— Espadachim?

— Sim, um tamuraniano. Como você.

O clérigo explicou tudo a Ryunosuke. Quando o jovem louco irrompeu pela porta do templo e atacou o irmão Eon, o espadachim ouviu os gritos. Não conseguiu salvar a vida do clérigo, mas chegou a tempo de impedir que o assassino não ferisse mais ninguém.

O rosto do jovem samurai mudou de expressão.

— Outro tamuraniano esteve aqui?!Diga-me, sacerdote, em qual lugar posso encontrar esse homem? Gostaria de conhecê-lo.

Mesmo trôpego pelo cansaço da noite em branco, forçou-se até a estalagem apontada pelo clérigo do templo. Sentia-se mais calmo, embora não menos abatido pelos acontecimentos. Com tantos horrores indescritíveis que assolavam o mundo, de dragões a demônios, às vezes se esquecia dos riscos que simples humanos causavam uns aos outros.

Tentava entender o que outro tamuraniano estaria fazendo em um canto tão remoto de Sambúrdia. Teria vindo, assim como ele, de uma caravana? Seria membro de um grupo de aventureiros errantes?

Alguém explicou para Ryunosuke que o homem repousava num quartinho nos fundos da estalagem local, onde estivera aquartelado nos últimos dias acompanhado por uma criança.

Quando se aproximou do lugar indicado, ouviu o ruído.

E acelerou o passo.

Abriu a porta do quarto onde o espadachim morava com um chute. O barulho assustou a menina segurando a espada de lâmina curva. A katana roubada. No chão, outro membro de seu povo, trajando um quimono, jazia ajoelhado, gemendo de dor e sangrando. Ryunosuke teve dificuldade de entender a cena, apenas reagiu.

Recuperando-se do susto, a menina tentou descer a katana contra o pescoço do homem ajoelhado. Mas ao levantar as mãos trêmulas para dar o golpe, a espada resvalou em uma pequena lanterna de papel no teto.

Ryunosuke foi rápido, sacando a wakizashi sem dificuldade. Aparou o golpe da menina, que desceu sem muito impacto. Mesmo assim o samurai pôde sentir a força invisível dentro da katana, tentando levar o fio da lâmina em direção ao seu pescoço.

—Não reconhece seu próprio mestre, espada maldita?! —gritou Ryunosuke.

A espada reconheceu.

Com um simples golpe, ele desarmou a criança e terminou duelo.

Levou os tamuranianos de volta ao templo de Tana-Toh, para que o homem fosse curado. Pediu que alguém cuidasse da garotinha, pois queria falar com ele a sós. Alguns minutos após receber as preces miraculosas dos sacerdotes do templo, o velho espadachim abriu os olhos. A primeira visão foi a de Ryunosuke parado a sua frente, esperando pacientemente que acordasse. Embainhada em sua cintura havia uma katana.

— Por que impediu que eu completasse a cerimônia? Por que impediu que eu recuperasse minha honra? — disse o velho espadachim, com voz ressentida e hálito de bebida.

Seppuku. Suicídio ritual. Só depois Ryunosuke entendeu o que havia acontecido.

A menina era filha do homem, do espadachim. Fora treinada desde cedo para ser kaishakunin, uma executora.

Às vezes, para não sofrer e se humilhar após cortar o ventre durante um suicídio, um samurai pedia a alguém que confiasse ou a um inimigo honrado, para que o decapitasse com a katana. Em muitos casos o samurai suicida mal cortava o ventre, quando um kaishakunin cumpria sua função, poupando-o da dor.

Mas a menina hesitara.

— Por que desejava morrer, homem? Por que ordenou que sua filha o decapitasse? O que pode haver de tão desonrado em sua conduta? Por favor, me conte como você também acabou vindo parar nesse vilarejo esquecido.

O homem contou sua história.

Vilarejo esquecido? Esquecido fora ele, por Lin-Wu e todos os outros deuses da Família Celestial. Uma vez, na Tamu-ra de dias passados já fora o vassalo de um senhor poderoso e honrado. Então veio a Tormenta. Sangue e horror chovendo do céu. Nada pôde fazer para salvar seu lorde da tempestade demoníaca.

Sobreviveu porque o sagrado imperador Tekametsu usou magia para levar as terras ao redor de seu palácio até um lugar seguro. Mas falhara. Tornara-se então, como muitos outros, um sem-mestre. Um ronin.

Pensou em fazer a única coisa honrada para alguém que segue o código do guerreiro. Buscou vingar seu senhor, buscou vingança contra a própria tempestade. Viajou milhas e milhas com um grupo de outros espadachins como ele, até o reino de Trebuck. Foram para lá desafiar as nuvens rubras que também se formavam sobre aquelas terras. O que viram em meio, às nuvens? Jamais esqueceria. A visão ainda inquietava suas noites e lhe dava pesadelos mesmo durante o dia.

Seus companheiros morreram, mas ele novamente havia sobrevivido. Porque era covarde.

Em meio às suas andanças foi parar naquele reino. Viveu durante anos nele com uma mulher, filha de pescadores e se entregou a bebida. Um dia ela se cansou da vida de dor e miséria que o espadachim lhe proporcionava e resolveu fugir com um bardo. Levou a katana, o que ele tinha de mais valioso, para poder vender ter dinheiro para uma nova vida, junto a sua filha. Mas o bardo a obrigou a deixar sua filha pra trás.

Ele falhara em vingar seu senhor e servir sua família. Os deuses o haviam punido por sua covardia e vida ímpia. Não havia um só dia que não pensasse em morrer. Mas era fraco, não tolerava dor. Por isso treinou a filha para ser sua executora quando chegasse a hora. Queria terminar sua vida desgraçada sem sofrer. Ainda assim, relutava. Jamais aceitaria que uma espada que não tivesse sido forjada em Tamu-ra tocasse seu pescoço. Vagou com a filha em busca da esposa, mas nunca a encontrou.

Então, naquele dia, quando o jovem louco atacou o clérigo no templo, o espadachim estava na estalagem bebendo e ouvira os gritos. Chegara bem a tempo.

Mal conseguiu acreditar.

A espada que o assassino trazia em suas mãos... era a sua katana! A katana que a esposa roubara.

— Você entende agora? Sei que foi enviada pelos deuses! Sei que foi um sinal. Sei que agora eu finalmente posso tirar minha vida!

Ryunoskue riu. A gargalhada do jovem samurai ecoou pelo templo

— Morrer, velho? Acredita mesmo que essa espada aqui é sua? Olhe novamente! — o jovem samurai desembainhou a katana colocando-a nas mãos do homem — Pois olhe! Olhe para a maldita espada!

O espadachim foi forçado a olhar para a arma. Suor empapava-lhe a testa e ele tremia.

— Essa espada não é a minha... Eu não entendo.

— O que há para entender nesse mundo cão? Deixe que eu lhe conte minha própria história!

Ryunosuke contou sobre sua jornada.

A espada dele fora roubada. Seu senhor ordenara que fosse em busca dela, em busca de sua honra perdida. Ryunosuke achou que ele estava certo e que a medida que avançasse na jornada, sua alma se sentiria mais elevada.

Mas onde estivera a honra em suas ações?

Roubou a comida de um miserável. Disse a si mesmo que o estava punindo por seus crimes, mas a verdade é que estava apenas faminto e queria comer. Violou os preceitos de sua classe e deitou-se com uma mulher de casta inferior, uma estrangeira, apenas porque era atraente. Não se arrependia, mas agora percebia como fora fácil passar por cima de regras nas quais sempre havia acreditado, cego pelo instinto.

Conheceu um homem que ligava apenas para armas, que estava tão enamorado por elas que não soube entender o que estava acontecendo com o próprio filho. Seria tão diferente dele? Tudo o que pensava dias atrás era em poder segurar a katana novamente em suas mãos.

Tentou impedir o filho do comerciante. Falhou. Não chegou a tempo e o clérigo morrera, e outros não tinham morrido apenas pela boa vontade dos deuses. Como foi possível que não tivesse alcançado seu objetivo, se lutou por ele com todas as forças? Por fim, o clérigo assassinado não era uma vítima inocente. Era um sacerdote que traiu a confiança de seu aluno. Tinha certeza de que o filho do comerciante havia sofrido abusos repetidamente nas mãos do clérigo, mas ninguém nunca fizera nada para impedi-lo. Fora ensinado a ter fé nos deuses. Mas o que devia fazer quando nem mesmo os servos deles se mostravam dignos de confiança?

Qual era o sentido em tudo isso? Onde estava a honra perdida em meio a essa jornada ignóbil, mundana? Se humanos eram seres tão imperfeitos, se eram tão escravos de suas imperfeições, então talvez merecessem o castigo da Tormenta.

A tempestade rubra merecia chover sobre todos e lavar o mundo da imundície.

— Era o que eu pensava até alguns instantes atrás, mas agora vejo que estava errado — disse Ryunosuke.

Conheceu o espadachim. Era só um velho cão bêbado esgueirando-se assustado pela sarjeta. Mas quando ouviu os gritos de alguém pedindo por ajuda, não hesitou.

Talvez, fosse apenas um velho tolo que desejava terminar sua vida em combate. Tolo, mas não covarde. Um homem de sua terra, que estivera ali, no lugar certo, no momento certo e salvara as pessoas no templo.

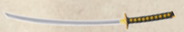
— Não entende? Nada disso é coincidência, meu amigo. Se os deuses o quisessem morto, não teriam me mandado!— bradou o jovem samurai com entusiasmo — Você não pode mudar o passado, mas ainda pode viver com honra o presente. Venha comigo até meu senhor. Ele é um homem bom e sensato, tenho certeza que não se recusará a contratar um guerreiro hábil. Traga sua filha e dê uma nova vida a ela, não merece crescer assim! Venha conosco para Tamu-ra e ajude-nos a erguer uma casa mais forte depois da tempestade. Nem todo homem pode vencer a Tormenta, mas isso não quer dizer que não possa ser um herói.

O velho espadachim abaixou a cabeça.

Por fim disse:

— Colocar a espada e a vida a serviço de seu próximo. Que honra pode haver maior do que essa?

Os dois homens e a menina descansaram no vilarejo por alguns dias, durante os quais tomaram conta de tudo que julgaram necessário. Então Ryunosuke, o velho espadachim e sua filha juntaram suas coisas e partiram rumo ao porto de Collarthan, onde aguardava o navio que levaria todos de volta a sua pátria.



Dizem que, às vezes, nos dias da velha Tamu-ra, o deus dragão Lin-Wu costumava assumir a forma de uma espada.

Para guiar a vida dos mortais.

ALÉM DA IMAGINAÇÃO

Há uma quinta dimensão além daquelas conhecidas pelo Homem. É uma dimensão tão vasta quanto o espaço e tão desprovida de tempo quanto o infinito. É o espaço intermediário entre a luz e a sombra, entre a ciência e a superstição; e se encontra entre o abismo dos temores do Homem e o cume dos seus conhecimentos. É a dimensão da fantasia. Uma região Além da Imaginação.

Com esta introdução estranha e levemente intimidadora, começava cada episódio da série considerada por muitos críticos e estudiosos do meio a melhor que já feita para televisão: *Além da Imaginação* (*The Twilight Zone*, de 1959).

O seriado foi uma criação do genial **Rod Serling**, que estava cansado de produzir séries onde a parte criativa era tolhida pelos estúdios e anunciantes. Serling queria escapar dos padrões e normatizações da época, e vendeu a ideia de que uma série de ficção científica, com episódios curtos, poderia ser interessante para a CBS.

Serling sabia o que estava fazendo. Era um produtor experiente e conhecia bem o meio e como fazer o que queria. Ao vender *Além da Imaginação* como parte do gênero ficção científica, sabia que os estúdios o deixariam livre para fazer o que quisesse, já que estariam mais preocupados com outras séries consideradas "para adultos". Mas, depois de receber a confirmação do estúdio, a série mostrou o que era de verdade: ficção da melhor qualidade, a que usa a ficção, o improvável e o estranho, para questionar a sociedade, suas normas, seus comportamentos e seus defeitos.

Além da Imaginação era composta de episódios curtos, de meia hora, que contavam uma história completa, contendo uma revelação no final (o famoso plot twist) ou as vezes uma lição de moral um tanto que perturbadora. Os episódios não tinham nenhuma relação entre si e eram sempre apresentados pelo próprio Rod Serling, que também fazia uma fala de encerramento no final.

Inicialmente, Serling queria que a narração fosse feita pelo ator **Richard Egan**, por conta de sua voz marcante, mas Egan não pode assumir a tarefa, e como Serling havia dito que "ou era Egan ou nenhum outro ator", ele acabou fazendo ele próprio a narração, que acabou se tornando um dos elementos mais marcantes da série, em todas as sua versões e remakes: o homem de terno, geralmente fumando um cigarro, tecendo comentários sobre o personagem da história, não importava o cenário, o tempo ou situação, deixava o episódio ainda mais surreal.

A força da série estava nos excelentes roteiros, muitos deles escritos por Serling, e como a narração apresentava uma trama fantasiosa de forma real e pé no chão, com pessoas normais passando por situações improváveis e impossíveis, que variavam entre o humor suave e edificante, o drama emocionante e, por vezes, o terror angustiante e desesperador. Em cada caso, era excelente em cada estilo, usando de forma imensamente criativa os parcos recursos.

Vamos lembrar que fazer uma série de ficção científica na década de 1950 não era exatamente fácil, e muitas delas eram consideradas bregas e/ou voltadas para o público infantil. Os efeitos especiais não eram tão especiais assim, e cordinhas segurando foguetes eram comuns, assim como robôs "feitos" de caixas e papel alumínio.

Além da Imaginação contornou esse tipo de problema apostando em soluções que o público adulto fosse capaz de "engolir". Mesmo assim, houve alienígenas, monstros, criaturas lendárias, gênios e até o próprio diabo, mas de forma que, mesmo sem os melhores efeitos especiais, não ofendia a audiência. Esses eram elementos que serviam como instrumentos para contar uma história, não o foco dela. Como no episódio em que um homem vende sua alma ao diabo e pede em troca para não morrer nunca, de forma alguma. O foco não é mostrar o diabo de forma assustadora ou convincente, mas mostrar as consequências do pacto em si (spoiler: o homem não se dá bem nessa negociação).

A crítica social também estava presente na maioria dos episódios, mostrando como a sociedade moderna (da época) acabava agindo em situações extremas ou insólitas. Como o verniz da civilização é tão frágil, capaz de se quebrar com uma coisa tão simples quanto uma falta de energia elétrica sem explicação. Mesmo sem precisar de efeitos especiais de ponta, a série conseguia mostrar que o ser humano pode ser o maior monstro ou a vítima mais indefesa.

Além da Imaginação virou um marco na ficção científica e na história da televisão, criando uma nova forma de contar histórias, que influenciou uma quantidade absurda de diretores, escritores, autores, filmes, livros, outras séries e outros produtos da cultura popular do século 20 e 21. É praticamente impossível listar quais filmes teriam sido influenciados por *Além da Imaginação* com precisão (porque são muitos MESMO!).

Isso sem falar nos dois filmes para o cinema que adaptaram episódios da série. *No Limite da Realidade* (*Twilight Zone: The Movie*), foi um filme de grande orçamento, em que quatro histórias tiradas de episódios clássicos foram adaptadas por grandes diretores, **Steven Spielberg**, **John Landis**, **George Miller** e **Joe Dante**. Apesar de ser um bom filme, vários problemas estranhos e bizarros cercaram a produção, como a morte do famoso ator **Vic Morrow** e de **Renee Chen** e **My-ca Dinh Le**, dois atores mirins, durante a filmagem (o que fez o diretor John Landis responder um complicado processo por assassinato).

Além da Imaginação teve cinco temporadas em sua versão de 1959, e depois algumas novas versões: uma em 1985 (aproveitando o lançamento do filme nos cinemas), com apenas três temporadas; e outra em 2002, com o ator **Forest Whitaker** como narrador, com apenas uma temporada.

Um novo começo

Agora, em 2019, o excelente diretor **Jordan Peele**, responsável por *Corra!* (*Get Out*, 2017) e *Nós* (*Us*, 2019), está produzindo uma reimaginação da série, um novo *Além da Imaginação* para os tempos atuais. E a considerar pelos episódios que já foram ao ar (na rede americana CBS, que originalmente transmitiu a

série original), é a melhor e mais fiel versão depois da série clássica. Peele não se limitou a refazer os episódios clássicos, mas pegou o clima da série, a ideia original de Serling, e a trouxe para nossos dias.

As histórias são parecidas, mas com novos elementos, atuais, onde a trama é o mais importante, assim como a crítica social e a utilização da ficção ou do inexplicável para mostrar até onde uma pessoa pode ir, ou como os padrões da sociedade podem ser mais perigosos do que imaginamos.

A versão de *Além da Imaginação* de Peele já foi renovada para a segunda temporada, sem nem mesmo terminar a exibição da primeira (e infelizmente ainda não tem previsão de ser exibida no Brasil).

Melhores episódios

A série clássica teve 156 episódios em cinco temporadas, e felizmente foi lançada em DVD no Brasil (um box para cada temporada).

E quando se fala da série, o assunto mais polêmico é... Qual é o melhor episódio? Considerando-se que os episódios variam em estilos, tom, ritmo, atores, diretores, roteiros e etc., fica realmente difícil ter algum padrão para nortear. Qual seria o mais engraçado, o mais inteligente, o mais emocionante?

Por exemplo, para muitos críticos, o episódio *O Ventríloquo* (*The Dummy*) é o mais assustador, mas outros afirmam que tal título deveria ir para *Pesadelo nas Alturas!* (*Nightmare at 20.000 Feet!*).

Então, vamos fazer uma lista dos episódios mais emblemáticos e marcantes da série, capazes de passar o que é *Além da Imaginação* para quem quer conhecer a série.

- *A Beleza Está Nos Olhos de Quem Vê* (*Eye of the Beholder*)
- *Tempo Suficiente* (*Time Enough At Last*)
- *Um Chamado na Noite* (*Night Call*)
- *As Máscaras* (*The Masks*)
- *O Homem Obsoleto* (*The Obsolete Man*)
- *Distância para Caminhar* (*Walking Distance*)
- *Onde Estão Todos?!* (*Where Is Everybody?!*)
- *O Monstro da Rua Maple* (*The Monsters Are Due to Maple Street*)
- *A Vida é Boa* (*It's a Good Life*)
- *Para Servir o Homem* (*To Serve Men*)
- *Um Caso de Perfeição* (*A Kind of a Stopwatch*)

ROGERIO SALADINO

DOIS MUNDOS À BEIRA DE UM CONFLITO. UM PLANETA MORTO.
UM SEGREDO QUE MUDARÁ UM IMPÉRIO ESPACIAL PARA SEMPRE.

DISPONÍVEL EM VERSÃO FÍSICA E DIGITAL!

JAMBÔ

NERDIZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

ENCONTRO ALEATÓRIO

Paul Stamets e Dr. Hugh Culber, personagens de Star Trek: Discovery

Tornando seu ambiente de jogo e mundo de campanha diversificado e livre de preconceitos

NATURALIZAÇÃO

Vivemos em uma época de pluralidade; nunca as pautas feministas e LGBT foram tão debatidas como nos tempos atuais e cada vez mais o mundo do RPG recebe mulheres e pessoas LGBT entre seus jogadores. Ainda assim, é comum vermos posturas machistas e homofóbicas nos nossos meios de convívio, principalmente quando olhamos para grupos de discussão nas redes sociais; esse tipo de comportamento, quase sempre propagado por homens heterossexuais (que ainda compõem a maior parte da nossa comunidade), contribui para o isolamento destes novos jogadores, criando uma divisão nociva para o nosso hobby e uma imagem nada amigável para diversas pessoas que poderiam estar jogando conosco.

Por causa desse problema, é comum que mulheres e LGBTs formem grupos mais fechados em relação ao restante da comunidade em busca de um ambiente seguro para construírem suas narrativas sem que sejam alvo de preconceito dentro e fora de jogo, o que dificulta bastante o trabalho de encontrar pessoas para jogar; algo que poderia ser resolvido com um pouco mais de bom senso e tolerância por parte da comunidade RPGista.

Desde que nossa espécie surgiu sobre a face da Terra, pessoas LGBT existem; há registros da nossa existência em cerâmicas, pinturas e esculturas que chegam a datar de 12.000 a.C.. Nós ajudamos a erguer as pirâmides do Egito, estivemos nas linhas de frente romanas, participamos da colonização de todo o planeta e até fomos queimados em fogueiras na idade média; negar a existência das diferentes orientações sexuais ao longo de toda a história da humanidade ao redor do mundo inteiro é, no mínimo, de uma vasta ignorância. Jamais houve povos, etnias ou culturas sem a presença de indivíduos LGBT, simplesmente porque as diversas orientações sexuais fazem parte da natureza humana.

O RPG nasceu em 1974, há 45 anos. De lá pra cá muita coisa mudou no mundo: tivemos a popularização da internet, o surgimento e fortalecimento de várias causas sociais, três passagens de geração e grandes mudanças nas nossas formas de interagir com as ciências sociais, a economia, a política e o mundo ao nosso redor como um todo. Neste período, no Brasil, tivemos a primeira mulher senadora, a primeira governadora, a primeira presidente da república e a primeira a ocupar o cargo de presidente na Academia Brasileira de Letras. Nos EUA, **Sally Ride** foi a primeira mulher americana a ir para o espaço. Com tantos lugares conquistados e tanta representatividade na história do mundo real, por que ainda é difícil que mulheres e LGBTs se sintam confortáveis nos ambientes comuns do RPG?

Na literatura e no audiovisual é recente e crescente a mudança da questão de representatividade na construção das narrativas, como podemos observar em obras como os filmes mais recentes de *Star Wars* e do Universo Cinematográfico Marvel, as animações *Adventure Time* e *Steven Universe*, e as séries *Star Trek: Discovery*, *Van Helsing*, *Sense8*, *The OA* e *3%*, além de tantas outras que abrem espaço para tratarmos do tema como deve ser: com respeito e naturalidade. Mas construir narrativas no RPG depende de seus jogadores, então tratar desses temas durante o jogo está em nossas mãos.

A primeira barreira que encontramos é o preconceito; não são poucos os relatos que já ouvi de mulheres e LGBTs que já sofreram preconceito dentro e fora de jogo em mesas de RPG por seu gênero ou orientação sexual, e até mesmo de jogadores ou narradores heterossexuais que sofreram represálias pela inserção de personagens LGBT ou femininas em uma mesa; é frequente na nossa comunidade que o espaço seja negado, limitado ou desrespeitado de outras formas para essas pessoas, seja através de atos abusivos dentro e fora do jogo, seja pela falta de um simples convite para a sua mesa. Nosso ambiente de convívio é tóxico, machista e conservador, e isso precisa ser revisto.

O que podemos fazer?

O mais urgente para a nossa comunidade é providenciarmos mesas com mais diversidade, e isso pode ser feito de várias formas: convidar jogadoras e jogadores de todos os tipos para se juntar ao seu grupo (principalmente pessoas que nunca jogaram RPG, ajudando assim também a divulgar o hobby de modo geral); buscar uma narradora ou narrador LGBT para a sua mesa para dar novos ares ao seu grupo e ter novas perspectivas na construção das narrativas; refletir sobre a representatividade de PJs e NPCs femininos e LGBTs dentro do universo do jogo; jogar RPGs produzidos por autoras mulheres e LGBTs... Enfim, buscar formas de pensar fora da caixa e se abrir para

novas perspectivas que muitas vezes podem ter passado despercebidas ao longo de nossa trajetória nessa estrada que construída apenas de homens heterossexuais para homens heterossexuais, mas que hoje é mais diversa e plural do que alguns de nós conseguem perceber.

Respeitando a diversidade

Não vou me estender muito aqui; nós estamos no final da segunda década do século XXI e o mínimo de civilidade que alguém precisa ter pra viver em sociedade é saber respeitar as pessoas ao seu redor. No que se refere a temas, personagens e jogadoras(es) LGBT na sua mesa, não há nenhum segredo: respeite as pessoas e sua forma de agir e pensar; suas escolhas e suas características intrínsecas, e, acima de tudo, sua liberdade de ser quem são. Na dúvida se uma piada é ofensiva ou não? Simples! Não faça.

Seja aberto e transparente, converse com os outros jogadores da sua mesa e pergunte se alguma atitude sua soou ofensiva, e em caso positivo, mude de postura. Ninguém nasce perfeito, estamos em constante aprendizagem; buscar entender a perspectiva dos outros é sempre um ótimo caminho que favorece todos os envolvidos.

Homofobia e misoginia como parte da construção do cenário

Talvez a questão mais importante desta discussão seja a naturalização. Na Idade Média do mundo real a Igreja foi historicamente a principal causadora da perpetuação do preconceito contra as relações homoafetivas, mas você não precisa necessariamente levar isso em conta quando se trata de mundos de fantasia do tipo.

Você pode descartar qualquer instituição religiosa análoga neste aspecto. Sem uma fonte principal de preconceito a indivíduos LGBT, o que acontece com o seu mundo?

Se você pensa "No meu mundo nunca houve preconceito, isso não faz diferença", pare e analise: quem são os principais NPCs? Quem são os heróis? Apenas homens viris de armadura em busca de princesas? Bárbaros fortes? Rainhas casadas com seus reis? Você não precisa fazer das preferências românticas ou sexuais dos personagens o centro das atenções, nem obrigar seus jogadores a jogar com aventureiros LGBT. Mas se quer ser inclusivo, precisa considerar a existência de personagens LGBT.

Ou você pode considerar a existência de uma força preconceituosa no seu cenário, o que nos leva a uma ambientação mais próxima da Europa Medieval, onde o moralismo faz o trabalho de caçar e julgar quem é diferente; neste caso, esteja preparado para construir uma narrativa mais tensa e com frequentes embates contra o sistema (principalmente se os poderes político e religioso estiverem interligados).

Na questão da misoginia é um pouco diferente: ela é muito mais enraizada em nossa sociedade desde civilizações muito mais antigas; por outro lado, sempre tivemos povos e culturas com traços matriarcais, o que pode sempre ser usado como um contraponto recorrente dentro do seu cenário, fazendo com que enquanto uma parte do mundo reproduza este tipo de preconceito, outra veja as personagens femininas com equidade e equilibre a balança, trazendo inclusive uma série de ganchos narrativos que podem ser explorados como choques culturais e grandes diferenças de perspectiva do mundo ao redor das personagens.

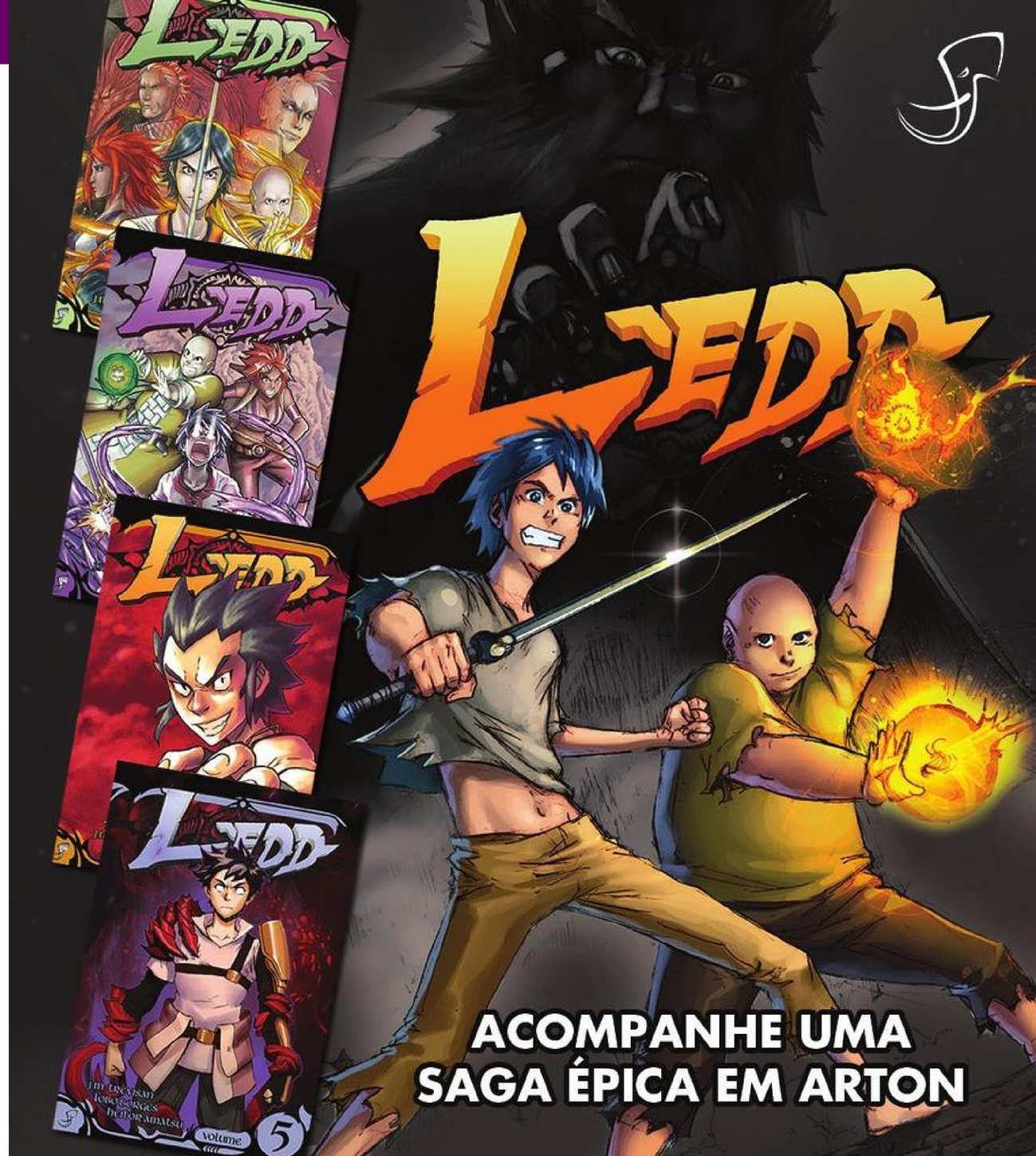
No caso de cenários futuristas ou contemporâneos, as coisas se tornam um pouco mais complexas e mescladas; como sabemos, existem pessoas e ideologias de todos os tipos e, no geral, você terá uma parte deste sistema reproduzindo preconceitos contra estas personagens e ideias, enquanto outra parte se preocupa com assuntos de importância real, como os alienígenas que estão invadindo a Terra, os vampiros que se escondem no submundo, ou os políticos que tentam manipular as massas para construir seu império oligárquico (pois é, a vida imita a arte...).

Seja como for, não esqueça: nós sempre estivemos aqui, nós sempre estaremos aqui, e sem sombra de dúvida o seu cenário, independente da época e contexto que estiver situado, tem espaço para personagens mulheres e LGBT, assim como a sua mesa deve ter espaço para jogadoras e jogadores LGBT.

Um abraço de Urso-Coruja, e muito *loot* pra vocês!

ARTHUR LETONA

Texto adaptado e expandido do blog Sala do Tesouro



Mais rápido
que uma bala!
Seu próprio
universo de supers
para *3D&T Alpha*!

SURGEM OS SUPER-HERÓIS

Ser forte, veloz ou praticamente invulnerável. Ler mentes. Ser podre de rico. Voar. Todos estes poderes aparecem, de uma forma ou de outra, no manual básico de *3D&T Alpha*. Não há mistério. Basta juntar os pontos, inventar alguma desculpa qualquer para justificar suas vantagens e jogar.

Mas será que apenas a presença de habilidades absurdas com origens mal explicadas define o que é, de fato, uma história de super herói? Em grande parte, sim. Só com isso já é possível passar horas divertidas junto com seus amigos esfregando a cara dos vilões no asfalto. Mas, claro, podemos fazer mais do que isso.

Além de apenas um amontoado de personagens coloridos vestidos com acessórios nada práticos, o que separa uma aventura comum de uma história de super-heróis é o objetivo maior que os guia: ajudar pessoas, mesmo contra todas as possibilidades. Por detrás das tramas de vingança, busca por justiça e distribuição gratuita de socos, o que realmente define um herói é esse desejo abnegado de salvar todo mundo.

E um pouco de violência gratuita também. Afinal, só alguns heróis são de ferro...

Patamares de Personagens

O sistema *3D&T Alpha* tem duas formas de lidar com uma grande diferença de poderes. Uma delas são as *Escalas*, que separam uma pessoa comum de um veículo grande, um robô gigante ou qualquer outra coisa muito mais forte do que um ser humano. A outra são os *Patamares de Poder*, definidos pela pontuação dos personagens. Numa campanha de supers, vamos adotar apenas esta última, ignorando as escalas (por enquanto).

Alguns destes patamares são vistos na pág. 13 do *Manual 3D&T Alpha*. A maioria dos personagens não-jogadores em seu universo serão **Pessoas Comuns,** criadas com pontuações que variam de 1 a 4 pontos. São elas que precisam ser salvas pelos heróis e em geral não oferecem um risco muito grande. A tabela de Características da pág. 23 também é respeitada: nessa pontuação, todo mundo terá um valor 0 ou 1 na ficha, representando a média humana.

O primeiro patamar, dos Novatos, representa os **Agentes,** ligados a órgãos da lei e do governo ou organizações criminosas. São policiais, soldados e membros menores de agências secretas do lado dos mocinhos; ladrões, traficantes e demais bandidos no outro extremo. Até aqui ainda estamos lidando com pessoas sem grandes poderes, apenas um pouco melhor armadas e equipadas do que a média da população.

Os patamares intermediários de Lutador e Campeão (7 e 10 pontos iniciais, respectivamente), são os que melhor representam pessoas muito acima da média. São os **Super-Agentes**, invariavelmente, os melhores naquilo que fazem. Espiões internacionais, soldados de elite e caçadores de recompensa são alguns dos representantes clássicos dessa categoria. Essa é a pontuação indicada para começar nesse tipo de cenário.

A partir deste ponto estão os personagens **Sobre-Humanos**. Desde os supersoldados e multi-bilionários enfiados em armaduras tecnológicas até boa parte dos alienígenas, sobreviventes de experimentos científicos estranhos ou que sofreram mutações diversas, recebendo poderes únicos e incríveis em troca. Todos esses são representantes máximos da pontuação **Lenda**, construídos com 12 pontos e até –6 em desvantagens.

Em universos de super-heróis, é possível assumir outros três patamares, baseados nas pontuações indicadas pelo *Manual do Defensor*:

Herói (15 pontos). Os clássicos aventureiros mascarados, que atuam em alguma grande metrópole ou ligados a uma organização de poder local considerável. Podem acumular até –6 pontos em desvantagens.

Super-Herói (18 pontos). Heróis e vilões de grande renome, provavelmente membros de uma super-equipe cujas ações impactam a vida de milhões, para o bem ou para o mal. Podem ter até –7 pontos em desvantagens.

Guardião Mundial (20 pontos). O patamar final em uma super campanha. Esta é a pontuação dos maiores e mais poderosos seres do universo, capazes de sozinhos mudar a balança de poder de toda uma galáxia! Podem acumular até –7 pontos em desvantagens.

A partir de 25 pontos, os personagens naturalmente ultrapassam a escala natural de *3D&T* e começam a invadir o espaço coberto pelas Escalas. É possível ir além, mas recomenda-se em vez disso pensar em começar uma nova campanha (veja *Universo Expandido*, adiante).

Também recomenda-se que, por mais pontos que disponham, os personagens nesse tipo de adaptação tenham uma única característica com valores sobre-heróicos, com um limite de característica 6 ou 7, no máximo. Esse teto serve para criar um certo equilíbrio entre todos os heróis e vilões dentro do mesmo cenário.

Pontos de Destino

Não é incomum que personagens de patamares diferentes atuem juntos em uma missão. Para nivelar heróis de pontuações distintas o mestre pode utilizar a mecânica de *Pontos de Destino*. O cálculo é feito verificando em qual patamar o personagem mais poderoso da aventura se encontra e acrescer um ponto para cada degrau que separa seu herói dele.

Assim, um personagem Campeão (10 pontos) que irá lutar lado a lado de um Guardião Mundial (20 pontos) recebe 4 Pontos de Destino para utilizar durante a aventura. Um Super-Herói nessa situação receberia apenas 1.

Gastando 1 Ponto de Destino, você pode:

Chutar bundas, recebendo +5 em alguma Característica até o fim da cena ou combate.

Sair ileso de algo que certamente o mataria, recuperando todos os seus PVs *ou* PMs imediatamente.

Mudar o próprio destino, ganhando 1d PEs até o final do combate ou cena, para trocá-los por sua vez por alguma das utilidades temporárias vistas na pág. 142 do *Manual 3D&T Alpha*, exceto evoluir o personagem.

Ou gerar um **Retcon**, editando uma cena inteira com a aprovação do mestre. Voltar no tempo pode gerar uma baita confusão na cronologia? Sem problemas. Se eles fizeram arriscando a coerência de uma franquia bilionária, você também pode!

Imortais?

Nos quadrinhos, um bom personagem nunca é perdido. Não importa o quão grave sejam os ferimentos que ele tenha sofrido ou que ele tenha sido morto, completamente destruído, vaporizado ou qualquer outro destino ainda pior, *sempre* existe a possibilidade de retorno. Heróis e vilões estão fazendo isso o tempo inteiro! Por isso, até para não banalizar este recurso, o ideal é que a maior parte dos combates não seja até morte.

Considere em vez disso, que ao chegar a 0 PVs o personagem apenas permanecerá inconsciente por 1d-R turnos até recuperar 1 PV e despertar. É o tempo que ele precisa para refletir sobre sua jornada, os erros que cometeu e as lições que aprendeu antes de se levantar, sacudir a poeira e voltar para a batalha.

Arquétipos

Mesmo dentro da quantidade infinita de possibilidades que surgem em uma mesa de RPG, os personagens podem ser encaixados sem muito esforço dentro de alguns clichês do gênero que aparecem em qualquer universo de super-heróis. Para representar estes tipos e garantir alguns poderes adicionais, utilizamos os *Arquétipos*.

Nesta adaptação, Arquétipos substituem os kits de personagens clássicos de *3D&T Alpha*. Cada um deles possui uma lista de dons únicos que podem ser escolhidos em campanha por personagens que cumpram seus pré-requisitos.

Cada Patamar além de Pessoa Comum garante um poder gratuitamente. Assim, um personagem Invencível criado com 5 pontos (Novato) pode escolher uma entre as opções disponíveis, enquanto um Super-Herói (20 pontos) pode acessar até sete destas vantagens, sejam elas de um único Arquétipo, sejam de grupos distintos.

O Forte

Exigência: F2 ou Ataque Especial (força).

Força. Talvez um dos poderes mais emblemáticos dos super-heróis. Você está muito acima dos limites humanos, sendo capaz de feitos incríveis como erguer carros, parar trens com as mãos nuas ou jogar inimigos longe com socos destruidores. Ninguém é mais indicado para dar *aquela força* quando mais se precisa do que você.

Esmagar. Sempre que sofrer dano, você pode pagar 2 PMs para aumentar sua Força em +1 até o fim da cena. Este poder funciona mesmo com personagens em Fúria.

Força é Tudo. Você pode substituir Habilidade por Força em qualquer situação, exceto para calcular FD e lançar magias. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo, você soma F+F+1d (2F+1d, ou 3F+1d em um crítico). Qualquer condição que reduza sua Habilidade também reduz sua Força.

Força Extraordinária. Você é capaz de realizar feitos impressionantes de força. Gastando 10 PMs, você pode aumentar sua Força em um passo na escala de poder (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 127). Este efeito dura apenas uma ação.

Fortalecimento. Você recebe a vantagem Poder Oculto (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 37), gastando apenas 1 PM para cada aumento de +1 nas características. Caso tenha a vantagem, o aumento é de +2!

Imóvel. Sempre que alguém tentar erguê-lo, empurrá-lo, derrubá-lo, arremessá-lo ou movê-lo de qualquer maneira, você pode fazer um teste de Força. Se for bem-sucedido, você não sairá do lugar.

O Invencível

Exigência: A2 ou Armadura Extra.

Apenas a vitória conta, e quando busca por ela, nada mais importa. Você é muito difícil de ser derrotado. Poucos golpes são realmente efetivos, e mesmo depois de sangrar muito e quebrar vários ossos, ainda será capaz de prosseguir lutando. Na verdade, você poderá continuar fazendo isso o dia inteiro...

Absorção. Gastando 1 PM por ponto de dano sofrido, você pode absorver a energia dos golpes que levou e liberá-la como bônus em um ataque destrutivo de F ou PdF no próximo turno. Se não a usar, ela se dissipa no ambiente. O bônus máximo acumulado desta forma é igual a sua R.

Armadura Completa. Caso sofra um acerto crítico, você pode fazer um teste de Armadura. Se você for bem-sucedido, o crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

Proteção Titânica. Gastando 5 PMs, você pode aumentar sua Armadura em um passo na escala de poder (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 127). Este efeito dura até o final da próxima rodada.

Condicionamento Insano. Você recebe um bônus de +5 para resistir a efeitos mentais, como Telepatia, magias elementais (espírito) e poderes semelhantes. Para propósitos de suportar a privações, como fome, sede e sono (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 69), sua R é considerada 2 pontos maior.

Tanque de Carne. Se chegar a 0 PVs, você não precisa fazer um Teste de Morte. Em vez disso, role 1d sempre que sofrer dano. Caso o resultado seja 6, você está morto, mas em qualquer outro, pode continuar agindo normalmente.

O Genial

Exigência: Alguma Perícia completa ou Genialidade e Telepatia.

Em vez de perder tempo com batalhas sem sentido, você prefere a beleza de um bom e intrincado plano. Um herói genial também é mestre no uso do poder da mente, capaz de desvendar os segredos mais profundos de seus inimigos através da sondagem psíquica.

Blefador Cultural. Você pode gastar 2 PMs para usar os benefícios da vantagem Genialidade (*Manual 3D&T Alpha*, página 32) até o final da cena. Caso a tenha, os bônus em Perícias são dobrados.

Memória Otimizada. Você pode comprar a vantagem Memória Expandida (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 35) pagando apenas 1 ponto. Além disso, você pode memorizar duas perícias completas simultaneamente.

Memória Quântica. Você pode escolher um sucesso automático em algum teste de Perícia que possua, H+1 vezes por dia.

Telecinesia. Você consegue erguer e manipular objetos com o poder da mente. Cada 2 PMs que gastar equivalem a 1 ponto de Força para definir o peso que você pode mover. A distância máxima coberta por turno é igual a sua Hx10 metros.

Treinamento Telepático. Você pode usar a vantagem Telepatia normalmente (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 38). Caso a tenha, você gasta apenas a metade do custo em PMs com ela, além de receber um bônus H+1 para utilizá-la.

O Místico

Exigência: alguma Escola de Magia.

Em vez dos poderes mundanos, você é versado nas artes místicas, dominando energias que estão além da compreensão das pessoas comuns. Talvez seus trajes sejam ainda mais estranhos se comparados aos demais super-heróis, e suas palavras e gestos beirem a incompreensão. Porém, todos devem convir que este é um preço baixo a se pagar pelos dons que você conquistou.

Alcance Aprimorado. O alcance de todas as suas magias aumenta em um passo; Toque se torna Curto (10 m), Curto se torna Longo (50 m) e Longo torna-se Visão. Magias de alcance pessoal não são afetadas por este poder.

Biblioteca Arcana. Você tem acesso a tomos antigos que permitem que aprenda magias além das iniciais, sempre com aprovação do mestre, ao custo de 1 PM permanente cada. O número máximo de efeitos adicionais conquistados desta forma é igual a sua R. Assim, caso queira memorizar um novo feitiço, deverá primeiro apagar o anterior. Você ainda precisa atender a quaisquer exigências das magias escolhidas.

Domínio de Magia. Escolha três magias do seu repertório. Você gasta apenas a metade dos PMs (arredondado para cima) para lançá-las. Este poder pode ser escolhido novamente, sempre para efeitos diferentes.

Equilíbrio Mágico. As forças mágicas ardem com mais intensidade em você. Seus PMs são calculados como Rx7.

Recuperar Mana. Em combate (e apenas em combate), você pode gastar um movimento para recuperar uma quantidade de PMs iguais a sua Resistência.

O Veloz

Exigência: H2 e Aceleração.

Você é rápido.

Muito.

Carga. Gastando um movimento e 2 PMs, você ganha um bônus de +1 na Força de Ataque para cada 5 m que tenha percorrido em Velocidade Máxima neste turno (limitada a sua Hx10 metros).

Intangível. Gaste uma ação e 2 PMs. Você recebe Armadura Extra contra dano físico e pode atravessar qualquer porta ou abertura livremente. Este é um poder sustentado por turno.

Movimento Rápido. Você pode se mover normalmente em qualquer superfície minimamente sólida, inclusive sobre a água, nas paredes ou no teto! Também jamais fica cansado, podendo manter sua velocidade máxima indefinidamente.

Velocidade. Gastando 2 PMs, sua Habilidade dobra até o final da rodada, apenas para efeitos de Esquiva e Velocidade (*Manual 3D&T Alpha*, página 68 e 69, respectivamente).

Supervelocidade. Gastando 5 PMs, você pode reduzir a velocidade de suas ações em um passo. Assim, pode transformar uma ação de turno inteiro em uma ação, ou uma ação em um movimento, ou um movimento em uma ação muito simples (o máximo de ações muito simples em um mesmo turno é igual a sua R). Você pode gastar 5 PMs adicionais para pular mais de um passo no mesmo turno.

Super-Vantagens!

Anular Poder (1 ponto)

Você tem a capacidade de anular os poderes de outros supers. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas um dos poderes dele (à sua escolha) é desativado e não pode ser ativado novamente até o final do combate ou da cena. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder também termina.

Base de Operações (2 pontos)

Você possui um lugar para chamar de lar, um porto seguro para onde retorna após cada grande aventura. Pode ser uma casa afastada num campo, um apartamento numa metrópole, uma caverna ou estação espacial, não importa. Quando se encontra na Base de Operações, você pode pernoitar tranquilamente, recuperando PVs e PMs completamente com 2 horas de sono, ou metade desse tempo se for bem-sucedido em um teste de R.

Fora de combate, por 3 PMs você pode teleportar seu personagem junto com H+1 aliados voluntários que estejam em distância corpo a corpo de volta para a sua Base. Note que é uma via de mão única: para teleportar da Base para qualquer outro lugar você ainda depende de outros meios. Em qualquer situação, pessoas indesejadas recebem um redutor de –3 em testes para tentar localizar sua Base.

Ainda, quando está nela, você é mais apto a realizar qualquer tarefa. Todos os testes de perícia recebem um bônus de um nível (Difíceis se tornam Médios e Médios se tornam Fáceis), permitindo inclusive a fabricação de itens mágicos (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 122). Em combate, a Base é considerada uma Arena (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 30).

Identidade Secreta (1 ponto)

Testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas Fáceis. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas Difíceis.

Uniforme (1 ou mais pontos)

Você usa um uniforme colorido que o identifica como o grande herói ou vilão que é, tornando fácil seu reconhecimento pelo público. Cada ponto gasto em um uniformes garante três poderes para customizá-lo:

Emblemático: apenas uma fantasia ou *cosplay*, um uniforme simples não confere nenhuma proteção adicional, mas garante um bônus de +2 em testes de interação social.

Instável: não importa se você queima, estica, cresce ou encolhe, seu uniforme sempre se adapta ao seu corpo e não vai se desfazer sempre que você utilizar seus poderes.

Invulnerável: igual a Protetor, mas para Invulnerabilidade. Porém, para cada tipo de dano escolhido, o herói deve escolher um segundo tipo para ser sua Vulnerabilidade.

Nanotecnológico: o uniforme fica escondido em algum pequeno compartimento ou acessório e ressurge quando necessário, podendo assumir qualquer aspecto de vestimenta.

Protetor: além de vestir, ele também o protege. Garante Armadura Extra contra um tipo específico de dano (Energia). Cada sub-tipo custa um ponto de Uniforme. Roupas protetoras contra danos Físicos consomem os três pontos garantidos por Uniforme. Para detalhes, veja pág. 74 do *Manual 3D&T Alpha*.

Tecnológico: mais do que uma roupa, um uniforme tecnológico está repleto de *gadgets* que facilitam sua vida como herói. Funciona como a magia Pequenos Desejos (*Manual 3d&T Alpha, pág. 106*).

Voador: pode ser qualquer coisa, desde uma capa até botas de propulsão ou um jato invisível. Um uniforme voador permite ao personagem voar com metade da velocidade normal (ou o dobro, caso ele tenha a vantagem Voo).

Superpoder (1 a 3 pontos)

Você possui um poder único e especial, escolhido entre as diversas magias do *Manual 3D&T Alpha*. O custo da vantagem depende da quantidade de PMs gasta pelo feitiço escolhido.

Poderes cuja magia original gaste até 5 PMs (como Anfíbio ou Asfixia) custam 1 ponto. Magias que custem de 6 até 20 PMs (como Arpão ou Ataque Vibratório) custam 2 pontos. E magias que custem mais de 20 PMs (como Buraco Negro e Mata-Dragão) custam 3 pontos de personagem.

O mestre sempre tem a palavra final sobre se uma determinada magia pode ser adquirida como superpoder — magias muito poderosas, como as que gastam PMs permanentes, podem ser vetadas, por exemplo. Qualquer que seja o caso, um superpoder sempre custa metade dos PMs originais da magia para ser usado, arredondado para cima, e seu efeito não é considerado mágico.

Ganhando poderes em jogo

Normalmente, no início da aventura os jogadores definiram todos os seus poderes, considerando que o personagem já tenha algum tempo de estrada. Essa é uma abordagem interessante, mas não precisa ser a única. Especialmente no universo dos heróis.

A maior parte dos filmes e quadrinhos dedicam bastante tempo para explicar a origem do herói, mostrando não apenas como eles adquiriram seus dons incríveis como de que forma se adaptam a essa nova realidade, afetada pelas inúmeras possibilidades que seus poderes únicos trazem.

Essas aventuras são legais demais para serem deixadas de lado em uma mesa, contempladas apenas pelo *background* do personagem. Por isso, uma sugestão mecânica para esse tipo de aventura é começar a sessão com 1 ou 2 pontos faltando em suas fichas, que será recebido e gasto em algum momento chave da aventura, quando o personagem conquistar seu principal poder.

Criando uma super-campanha

Você criou uma origem para seu herói, descobriu novas formas de combar seu personagem burlando as regras dessa matéria e agora está pronto para enfrentar os oponentes criados pelo mestre. É hora de planejar sua super-campanha junto com ele.

Um jeito de fazer isso é pensando de maneira episódica. Cada sessão de jogo corresponde a um filme, ou a um capítulo de uma longa série. Normalmente você irá lidar com um único problema local, causado por um vilão menor, ou um herói do mesmo patamar, caso seu personagem pertença ao time dos vilões. Uma vez vencido o obstáculo e derrotado o oponente, tudo ficará melhor por algum tempo. Normalmente, cada sessão garante 1 ponto completo de personagem.

Várias sessões completam uma aventura maior, fechando uma fase. Neste ponto, vocês descobrem que os oponentes eram parte de alguma organização até então desconhecida, ou trabalhavam para um líder muito mais poderoso e perigoso. É então que uma ameaça maior se torna o centro da campanha. Todos precisam se preparar para o grande desafio que irá atacá-los em breve. Uma fase pode se estender por tantas sessões quanto forem necessárias para os personagens alcançarem o próximo patamar.

E, enfim, ao final de algumas fases, a campanha fecha um ciclo, com o gancho maior resolvido para o bem ou para o mal. É um bom momento de encerrar uma super-campanha e, quem sabe, começar uma próxima, com novos heróis vivendo nesse mesmo universo, lidando com as consequências da campanha anterior.

Universo expandido

No início dessa matéria, sugerimos que as campanhas tenham um final quando os personagens atinjam uma determinada pontuação. O principal motivo é evitar que os jogadores fiquem presos a um único super e deixem de aproveitar as outras possibilidades e combinações de poderes malucos possíveis no sistema *3D&T*. Quanto mais povoado e colorido for seu cenário, mais fiel aos quadrinhos e ao próprio gênero ele será.

Esse é o cerne de um universo expandido: inúmeras aventuras contadas dentro de um mesmo mundo, todas impactando um pouco na história crescente daquele lugar, gerando uma nova e rica mitologia.

Isso é muito divertido e marca cada nova aventura que compartilha do mesmo cenário. Haverá uma sensação de nostalgia quando um outro grupo visitar o lugar que foi palco de uma batalha importante em uma aventura passada, por exemplo. Ou quando um artefato que já foi decisivo ressurgir em uma situação inusitada.

Tente sempre lembrar que os personagens anteriores existiram naquela realidade. Se possível, dê a eles algum papel, mesmo que seja como antagonistas recorrentes. Com as regras de Ponto de Destino, você pode até mesmo utilizar todos novamente, misturando os grupos de campanhas distintas em verdadeiros *crossovers*.

Um exemplo de universo: Os Defensores

Num futuro muito distante, a Guerra de Todas as Guerras foi combatida. Um conflito sem precedentes, que dizimou populações inteiras. Exércitos de soldados superpoderosos se enfrentaram numa batalha apocalíptica e sem vencedores.

No coração da disputa, os generais de cada um dos lados lutava, enquanto prédios caíam e fogo chovia dos céus. Exaustos, ambos apostaram em um último e derradeiro golpe, aquele que esgotaria suas forças e sem dúvidas acabaria com o inimigo para sempre.

Em vez disso, o imensurável choque de energias os arremessou para longe, não no espaço, mas no *tempo*. Quando despertaram, estavam em uma era diferente. A *nossa*. Um lugar ainda não tocado pela Guerra. Uma realidade esquecida em que os superpoderes ainda não tinham sido despertos.

Porém, ambos sabiam que isso logo mudaria. Era apenas uma questão de tempo...

Sonhar 25N

Sonhar é uma veterana das batalhas. Galgou rapidamente vários postos até alcançar a liderança dos batalhões que se enfrentavam na Guerra. Uma líder natural, alta e no auge da forma física, com olhos que brilham com energia púrpura.

Veste uma armadura avançada, cuja tecnologia é incompreensível nos nossos dias. Ela é capaz de projetar qualquer coisa que puder imaginar, criando armas e armaduras usando da mesma energia que queima em seus olhos.

F5, H3, R4, A3, PdF1; 20PVs, 20PMs

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (perigoso), Regeneração, Superpoder (ataque mágico, ilusão e proteção mágica superior), Uniforme (emblemático, tecnológico e protetor), Teleporte.

Desvantagens: Código de Honra da Gratidão, do Caçador e da Redenção, Devoção (salvar o futuro daquele mundo), Maldição (incapaz de dormir).

Perícia: Investigação.

Poderes: Absorção, Condicionamento Insano, Intangível, Movimento Rápido, Tanque de Carne, Treinamento Telepático e Velocidade.

Castigo 25N

Para se tornar o soldado de combate perfeito, Castigo se sujeitou a toda a sorte de modificações tecnológicas para ficar mais rápido, forte e letal. Porém, uma delas deu absurdamente errado, e ele paga este preço com uma dor que o aflige o tempo inteiro.

Tem longos cabelos brancos, mantidos presos. Usa a mesma tecnologia avançada em seu traje. Não por menos, eles lembram a armadura utilizada por Sonhar. Diferente dela, porém, seu corpo também recebeu pesadas modificações. É metal líquido que queima sob a casca de sua pele.

F4, H4, R4, A4, PdF4, 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Nanomorfo; Energia Vital, Uniforme (emblemático, instável e voador) Superpoder (dardos da agonia), Voo.

Desvantagens: Assombrado (dor constante), Código de Honra dos Heróis e da Redenção , Devoção (salvar o futuro daquele mundo), Poder Vingativo.

Perícia: Crime.

Poderes: Armadura Completa, Esmagar, Força Extraordinária, Memória Quântica, Proteção Titânica, Telecinésia e Tanque de Carne.

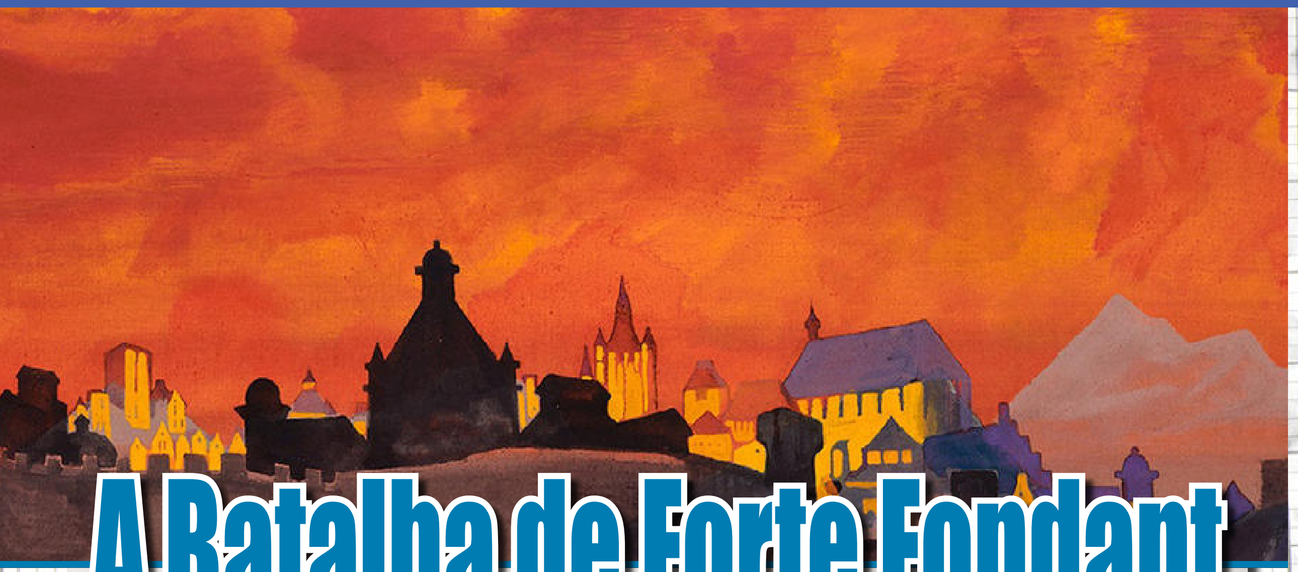
A situação atual

Após a chegada de Castigo e Sonhar a nossa era, inúmeros novos super-heróis começaram a surgir por toda a parte, despertando seus poderes, às vezes espontaneamente, outras graças a ação direta dos dois. Seu objetivo é recrutar o maior número possível de voluntários para suas próprias fileiras e derrotar o arquirrival, evitando que o futuro apocalíptico que conheceram se concretize.

Ainda que não haja um consenso sobre qual lado é o certo ou o errado nesta disputa, é notório que Sonhar vem reunindo em torno de si um maior número de pessoas de boa índole, enquanto Castigo parece não ligar para o passado daqueles que aceitam lutar ao seu lado, inclusive recrutando vilões...

MARLON TESKE "ARMAGEDDON"

POR ARTON!
Você conhece o mundo. Os deuses. As sagas fantásticas.
Agora, pode fazer parte da nova versão do RPG mais amado do Brasil!
TORMENTA20
Já no catarse
www.Tormenta20.com.br



A Batalha de Forte Fondant

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Tormenta RPG, Dragon Age, Guerra dos Tronos* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *A Batalha de Forte Fondant* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

A aventura desta edição pode ou não ser uma paródia do terceiro episódio da oitava temporada de *Game of Thrones*. Siga lendo por sua conta e risco!

Nas montanhas faz mais frio

Desde tempos distantes há guerra entre duas divindades: O Príncipe Álgido, Deus dos Mortos nas Montanhas e sua irmã, a Princesa Cálida, Deusa dos Vulcões. As duas divindades desejam resolver uma discussão que se estende por milhares de anos. Afinal, o que os mortais repudiam mais: frio ou calor?! Para acertar isso de uma vez por todas, os campeões de Cálida trouxeram um exército de terras distantes, armado com um dragão vermelho para vencer o exército inimigo, que por sua vez é munido de necromantes, mortos-vivos e dois dragões brancos! (Veja mais em "Ingredientes...")

A batalha entre exércitos acontecerá na fortaleza de Forte Fondant, uma cidadela murada entre picos nevados. Nessa aventura o grupo foi contratado pelo exército de Cálida para que ajude a defender o forte. Álgido não está interessado em aliados. Você pode substituir qualquer umas das divindades por deuses semelhantes no cenário de campanha que está utilizando.

O conceito de estratégia...

Há quatro "cenas" vitais dentro da batalha e, antes dela começar, cada jogador deve escolher em qual irá participar. Para resolver cenas que ficaram sem a participação dos jogadores, role 1d6 para cada exército. Quem tirou mais vence. Se houver empate, vence o defensor do forte (o exército de Cálida!). As cenas devem ser descritas na ordem abaixo pelo Mestre e cada uma delas vale um "ponto de vitória" para o exército vencedor, exceto o último conflito, que vale dois. O exército que somar mais pontos, vence. Em caso de empate de pontos, vence quem ganhou na última cena.

O exército do Príncipe Álgido ataca o forte à noite. A única luz vem de fogueiras, tochas e baforadas de dragões. Lembre-se de aplicar penalidades para personagens que não tenham fonte de luz própria e que sejam incapazes de enxergar no escuro.

Carga de cavalaria

O exército do Príncipe Álgido é composto por um número infinitesimal de esqueletos e zumbis e não faz sentido investir em campo aberto contra eles! No entanto, um grupo de cavaleiros de Cálida, escondidos numa colina longe das muralhas, irá tentar flanquear o exército morto-vivo durante a batalha e abrir caminho até os necromantes que o controlam. Jogue 1d6 para cada comandante do exército. Se o exército invasor tirar mais, os necromantes percebem a armadilha e os mortos-vivos se posicionam como uma parede, detendo a carga!

Nesse caso os personagens devem lutar contra mortos-vivos para cobrir a retirada dos cavaleiros derrotados. Caso o exército defensor vença a rolagem, os cavaleiros conseguem abrir passagem entre os mortos para que o grupo lute contra os necromantes.

Cerco

Não importa o tamanho do exército morto-vivo! Sem armas de cerco, não é possível transpor facilmente as muralhas! Um exército defensor bem posicionado em cima delas, mesmo em desvantagem numérica, pode segurar a batalha durante meses... ou pelo menos até o inimigo decidir mandar os dragões! Personagens nessa cena devem fazer um simples teste ligado a resistência física, mas de dificuldade elevada.

Todos os presentes devem fazê-lo. Se pelos menos um deles for bem sucedido, o exército defensor vence o conflito. Aqueles que falharem porém, recebem algum tipo de ferimento grave a critério do Mestre, como mordida de zumbi, flecha no olho, braço quebrado por cair da muralha, etc... e ficará ferido.

Proteger os civis

Alguém teve a brilhante ideia de esconder os plebeus que habitam o forte nas criptas subterrâneas! Mas será que se lembrou de queimar os mortos antes de uma batalha contra necromantes?

Role 1d6 para cada exército. Se o exército defensor vencer, um dos comandantes terá se precavido e as criptas estarão seguras. Se o exército invasor vencer, os personagens devem lutar contra uma grande quantidade de esqueletos no subterrâneo para proteger os civis. Caso nenhum personagem jogador esteja posicionado nessa cena, e o exército invasor vença a rolagem de dados, todos os civis e qualquer personagem do Mestre que tenha sido mandado para as criptas morrerá (a menos que seja um exímio combatente!).

Batalha aérea

O conflito mais decisivo da batalha será o embate entre dragões. Um dragão vermelho é o bastante para incinerar mortos-vivos, mas o exército dos necromantes possui dois dragões brancos. Os personagens que escolheram essa cena lutarão montados no dragão vermelho contra os dragões do exército rival, muito acima do chão!

Há algumas dificuldades: além de sofrer penalidades normais (quando aplicáveis) por frio, visibilidade e medo, toda vez que um personagem realiza uma ação ou sofre dano deve fazer um teste ligado a agilidade ou equilíbrio para não cair do dragão. Em compensação, após cada rodada, o dragão vermelho ajuda os jogadores soltando uma baforada de fogo contra os dragões inimigos! Personagens que estejam no trajeto da baforada, no entanto, podem ser atingidos por ela.

• • • • • • • • • • •

Se você está começando a mestrar, A Batalha de Forte Fondant não é a melhor aventura para começar. Se já mestra há algum tempo, no entanto, não deve ser difícil adaptar o que foi apresentado. Você pode adaptar a aventura pra diversos níveis de desafio, embora não seja recomendada para personagens iniciantes.

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

JOHN WICK

Ao assistir o trailer de *John Wick* ou de suas continuações, você pode pensar: "É só mais um filme de ação com tiroteio, perseguição de carro e explosões." Porém, sua qualidade não está somente na técnica cinematográfica incrível, nas sequências de ação, na interpretação estoica de Keanu Reeves... e sim em uma premissa simples, mas que torna John Wick — o personagem — muito mais interessante: o que aconteceria se um assassino aposentado, o maior que já existiu, encontrasse o amor?

Atenção: a matéria a seguir contém spoilers sobre os filmes John Wick!

A resposta é curta, pois esse amor é tirado de John Wick por uma doença, nada que estivesse a seu alcance deter. Enquanto tenta lidar com o luto, ele recebe um último presente de sua amada: um cachorro. A contragosto, acaba se afeiçoando ao aanimalzinho. Até que um mafioso inconsequente espanca John e mata o cachorrinho por um suposto desrespeito. O homem mais perigoso do mundo perde a chance de lidar com seu luto. E toda a máfia russa acaba pagando por isso, quando ele se lança em uma campanha de vingança sanguinária.

Esse é o plot do primeiro *John Wick*. Ao longo do filme, alguns elementos de um cenário maior aparecem, como o Hotel Continental, em Nova Iorque — um refúgio de assassinos. Estes parecem ter toda uma economia paralela, baseada em moedas de ouro e contratos selados em sangue. O universo de *John Wick* se expande nos filmes seguintes, com novos assassinos e a introdução de outros elementos, como uma Alta Cúpula de senhores do crime. A única coisa que não muda são as habilidades de John Wick: mesmo confrontado com desafios cada vez maiores, ele segue superando seus obstáculos, mostrando porque foi considerado o maior de todos.

Criar uma aventura de RPG no cenário de *John Wick* pode tanto envolver o assassino como aliado ou como alvo. De um jeito ou de outro, é bom fazer personagens poderosos, que possam lidar com ondas intermináveis de capangas e um ocasional antagonista de maior poder!

3D&T Alpha — 20N

F1, H3, R4, A0, PdF2, 30 PVs, 20 PMs.

Kit: assassino (golpe de misericórdia).

Vantagens: Adaptador, Aparência Inofensiva, Arena (cidades), Contatos, Duro de Matar, Energia Extra II, Pontos de Vida Extras, Técnica de Luta (ataque debilitante, combo, chute baixo, golpe de judô, montada, tai sabaki), Terreno Predileto (cidades, subterrâneo).

Desvantagens: Insano (obsessivo), Má Fama, Procurado.

Perícias: Crime.

M&M 3ª Edição — NP 10

For 3, Vig 8, Agi 6, Des 6, Lut 6, Int 4, Pro 6, Pre 0

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Arma Improvisada 2, Ataque Corpo-a-corpo 9, Ataque Dominó 2, Bem Relacionado, Desarmar Aprimorado, De Pé, Duro de Matar, Equipamento 9, Idiomas 3, Iniciativa Aprimorada, Luta no Chão, Maestria em Perícia (Furtividade, Veículos), Redirecionar, Saque Rápido, Tolerância Maior.

Perícias: Atletismo 7 (+10), Combate à Distância: Armas de Fogo 9 (+15), Enganação 10 (+10), Furtividade 9 (+15), Intimidação 10 (+10), Intuição 4 (+10), Investigação 6 (+10), Percepção 7 (+13), Persuasão 10 (+10), Prestidigitação 9 (+15), Tratamento 6 (+10), Veículos 9 (+15).

Ataque: Iniciativa +10, Pistola Leve +15 (Dano 3 à Distância), Pistola de Apoio +15 (Dano 2 à Distância), Fuzil de Assalto +15 (Dano 5 Multiataque à Distância), Escopeta +15 (Dano 5 à Distância), Desarmado +15 (Dano 3 Curto)

Defesa: Esquiva 6, Fortitude 8, Aparar 6, Resistência 8, Vontade 6.

Equipamento: 2 pistolas leves, 2 pistolas de apoio, fuzil de assalto, escopeta.

Habilidades 78 + Vantagens 38 + Perícias 47 = 163pp.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d12, Astúcia d8, Espírito d8, Força d8, Vigor d12.

Perícias: Arremessar d4, Arrombar d6, Atirar d12, Cavalgar d4, Consertar d4, Curar d4, Dirigir d12, Escalar d6, Furtividade d10, Intimidar d6, Investigar d6, Lutar d10, Manha d6, Perceber d6, Persuadir d8.

Carisma +0, **Movimentação** 6, **Aparar** 7, **Resistência** 8.

Complicações: Desejo de Morrer (menor), Procurado, Vingativo.

Vantagens: Ambidestro, Assassino, Atacar Primeiro, Duro de Matar, Instinto Assassino, Lutador Improvisador, Rápido.

Equipamento: 2 Glock, 2 Ruger, Escopeta, M-16.

Tormenta RPG — ND 20

John Wick: humano, Ranger 2/Monge 2/Swashbuckler 3/Membro de Irmandade 2/Guerreiro 2/Franco Atirador 9, LN; Médio, desl. 9m; PV 194; CA 48 (+10 nível, +5 Des, +10 Sab, +5 Car, +5 Con, +3 Sabor do Destino); corpo-a-corpo: ataque desarmado +25/+25 (1d6+17); à distância: pistola fecho-de-roda +31 (2d6+20, 18-20/x5) ou mosquete de rolete +24 (4d8+20, x4); hab. ataque furtivo +3d6, bala dum-dum, empatia selvagem +7, evasão, fachada (alojamentos), favores de família +7 (1/semana), fura-couraça (3/dia), inimigo predileto (humanoides +2), o olho, presença paralisante, rajada de golpes, sagacidade das ruas, sexto sentido, um tiro uma morte, um tiro duas mortes; Fort +22, Ref +20, Von +18; For 16, Des 20, Con 20, Int 16, Sab 20, Car 20.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +28, Atletismo +26, Conhecimento (engenharia) +26, Cura +28, Furtividade +32, Iniciativa +42, Intimidação +34, Intuição +28, Obter Informação +30, Percepção +28, Sobrevivência +28; Ao Sabor do Destino, Assustar, Assustar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante (6/dia, CD 26), Duro de Matar, Entrada Triunfal, Foco em Arma (pistola), Iniciativa Aprimorada, Membro de Irmandade, Mira Apurada (ação livre, +10 no dano), Na Mosca, Rapidez de Recarga (pistola), Rastrear, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: pistola de mitral maciça, mosquete de rolete de adamante maciço, munição.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
entraria em modo John Wick pelos seus três filhos

Um novo capítulo na maior saga de DUNGEONS & DRAGONS

A LENDA DE DRIZZT VOL. 7

LEGADO

EU VOU MATÁ O BATIMA

TESOUROS ANCESTRAIS

Em 31 de março, Batman completou 80 anos de existência. A criação de Bob Kane e Bill Finger surgiu na revista *Detective Comics #27*, em 1939, e dali sua lenda se espalhou pelos quadrinhos e além, com inúmeras adaptações para cinema, televisão, desenhos animados, jogos eletrônicos e mais! O legado do Cruzado de Capa é inegável e resolvemos trazer nossa homenagem a ele resgatando uma antiga matéria, polêmica em sua época, por adaptar o Batman e o Coringa para o antigo *AD&D*!

Publicada originalmente na *Dragão Brasil #20*, também contava com uma adaptação similar para os fãs da Marvel, com Homem-Aranha e Venom, que optamos por não apresentar aqui. Nessa nova versão, trazemos as estatísticas de jogo para *Tormenta RPG*, *Savage Worlds*, *3D&T Alpha*, *Old Dragon* e *D&D*.

Todo RPGista que também lê quadrinhos já pensou, pelo menos uma vez, em algo do tipo "o que o Batman faria numa situação dessas?" ou "Ah, se eu fosse o Homem-Aranha era fácil...". Algumas revistas até mostram realidades alternativas, onde os super-heróis que conhecemos vivem em cenários diferentes: o futuro distante, o Japão feudal, um barco pirata, etc. Então por que não imaginar como seriam alguns super-heróis dos quadrinhos nos mundos de RPGs de fantasia medieval?

Aqui mostramos as versões medievais do Batman e do Coringa, para que sejam usados como PdMs — ou por jogadores, com autorização da pessoa mestrando. São apenas sugestões, que podem ser alteradas à vontade, ou servir de base para a criação de outros super-heróis medievais.

Homem-Morcego, o Cavaleiro das Trevas

No afastado condado de Gothann, a capital é a cidade murada de Way-nne. Em seus primeiros dias apenas o castelo da família Way-nne, foi crescendo à medida em que o comércio se estabelecia perto dos muros da fortaleza.

Desde a sua fundação, a cidade foi comandada pela família de forma justa, bondosa e honrada. Os governantes, chamados de burgomestres pela tradição local, eram sempre muito queridos e adorados pelos cidadãos. Ninguém protestava contra o comando dos Way-nne sobre a cidade.

Um dia, porém, um estranho mago surgiu na cidade. Vindo ninguém sabe de onde, começou a organizar uma poderosa rede de crime que nem mesmo o chefe da guarda da cidade, John Ghordon, conseguiu eliminar. O burgomestre era Sir Thomas de Way-nne, um dos mais justos governantes da história da cidade, que jurou desbaratar a rede de crime e derrotar o misterioso mago. Quando finalmente invadiu a base da organização, Sir Thomas conseguiu capturar a maioria das estranhas criaturas que serviam como asseclas do mago e, em um combate épico, derrotou o malfeitor mestre, que fugiu através de um rio subterrâneo, jurando vingança.

A cidade voltou a prosperar e crescer como era de se esperar, e nenhum outro incidente perturbou a paz. Sir Thomas casou-se e teve o seu primeiro filho, Bruce. Anos se passaram e, em uma escura noite, uma tragédia aconteceu. O burgomestre Thomas e sua esposa foram brutalmente assassinados, sendo encontrados dentro do castelo junto do único sobrevivente da família Way-nne, o jovem Bruce, que na época contava apenas oito anos.

Como não havia um sucessor legítimo para o cargo de burgomestre, foi escolhido um mercador local, do clã dos Thorne — homem desonesto e egoísta, que tornou a cidade de Way-nne um lugar sombrio, onde as pessoas justas não tinham a quem recorrer, e o ouro valia muito mais que a vida. O povo honesto se escondia em suas casas durante a noite, amedrontados.

Anos depois, o mago expulso pelo falecido burgomestre voltou, muito mais poderoso e totalmente louco. Adotou o nome *Sorriso Mortal*, tomou a posse das guildas criminosas da cidade e atualmente é a criatura mais poderosa do con-

dado de Gothann. Todos que o enfrentaram diretamente morreram... ou pior. Dizem os boatos que o mago não é mais humano. Nem sequer está vivo, e o processo que tornou-o mais poderoso roubou sua sanidade. Outros dizem que foi ele quem matou o burgomestre anos atrás. E há também quem afirme que ele utilizou as mortes de Thomas e sua esposa Martha para se tornar mais poderoso e imortal. Assim tem sido até agora.

Certa noite, anos após a queda da família Way-nne, uma estranha figura começou a ser vista nos becos escuros da cidade. Malfeitores surgiam amarrados e espancados diante da Casa da Guarda, deixando perplexo o líder da dilapidada milícia restante, James Ghordon (filho de John Ghordon). Uns poucos que avistaram a criatura a descreveram como sendo um monstro, um apavorante homem-morcego. Um licantropo agora também assola a cidade, é o que todos dizem. Estão errados. Todos eles.

Não há licantropo algum. Na verdade, o jovem Sir Bruce de Way-nne, desaparecido desde a morte de seus pais, está de volta. Após quase vinte anos de treinamento e aventuras, deseja vingar a morte de seus pais e limpar a cidade do crime e do mal.

O Homem-Morcego não costuma usar armas, mas tem uma vasta coleção delas e não hesitará em empregá-las conforme a necessidade. Ele segue um estrito código de honra pessoal, evitando ao máximo matar criaturas inteligentes — preferindo combate não-letal e capturar suas presas vivas. As lendas e boatos a respeito do terrível Homem-Morcego são tão assustadoras que sua mera aparição pode causar medo e pânico.

Bruce é um homem sério, reservado e obstinado. Tem ódio de mortos-vivos, criminosos e não confia muito em usuários de magia (arcana ou divina), especialmente em magos. Seu grande objetivo é prender todos os estranhos criminosos da cidade e destruir o assassino de seu pai, o lich conhecido atualmente como Sorriso Mortal. Para atingir esse objetivo, estará disposto a se aliar a outros heróis poderosos, mesmo que não confie totalmente neles.

O último dos Way-nne vive nos subterrâneos do antigo castelo da família, hoje abandonado, com seu fiel servo, o vivido elfo Alfered. As lendas da cidade dizem que o castelo Way-nne é assombrado, o que ajuda a manter o isolamento.

Tormenta RPG — ND 20

Bruce de Way-nne, o Homem-Morcego: humano Ladino 2/Guerreiro 1/Monge 1/Ranger 2/Pacificador 3/Dançarino das Sombras 1/Guerrilheiro 3/Lenda Urbana 7, CB; Médio, desl. 12m; PV 161; CA 38 (+10 nível, +7 Des, +10 armadura, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: cestus x3 +26 (1d6+19, x3); à distância: *batarangue* +26 (1d4+18, 19-20, 3m) ou boleadeira +27 (1d4+17, 3m); hab. ataque furtivo +5d8, contra todas as chances, desgastar, empatia selvagem, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, inimigo predileto (humanoides +2), lutador não-letal, maestria em perícia (Acrobacia, Furtividade, Iniciativa, Intimidação, Ladinagem), mimetismo, paralisação, plantar rumores, rajada de golpes, sexto sentido, sozinho contra a escória, vingador sem rosto, vigilante das trevas, visão no escuro 36m; Fort +13, Ref +19, Von +13; For 24, Des 24, Con 16, Int 18, Sab 16, Car 13.

Perícias & Talentos: Acrobacia +30, Atletismo +30, Atuação +24, Cavalgar +30, Conhecimento (local) +27, Conhecimento (engenharia) +27, Conhecimento (nobreza) +27, Conhecimento (geografia) +27, Cura +26, Diplomacia +24, Enganação +24, Furtividade +37, Iniciativa +30, Intimidação +29, Intuição +26, Ladinagem +30, Meditação +26, Obter Informação +24, Ofício +27, Percepção +26, Sobrevivência +26; Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Furtivo Aprimorado, Ataque em Movimento, Assustar, Brecha na Guarda, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Conhecimento Anatômico, Chuva de Golpes, Esquiva, Faz-Tudo, Foco em Arma (ataque desarmado), Mobilidade, Rastrear, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Sorrateiro, Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples, marciais e armas da paz), Usar Escudos.

Equipamento: armadura completa +1 de mitral reforçada da leveza, manto do morcego, cestus magistral brutal maciço de aço rubi, boleadeira magistral brutal precisa, batarangue (*adaga +1 caçadora do retorno*), *cinto de força +6, luvas da destreza +6, cinto de utilidades* (funciona como uma *mochila da carga*).

Assustar Aprimorado: como uma ação de movimento, Bruce pode fazer um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de um oponente a até 9m. Se for bem-sucedido, o oponente fica desprevenido até o início do próximo turno dele.

Brecha na Guarda: Bruce recebe um bônus de +4 nas jogadas de dano contra oponentes atordoados, caídos ou desprevenidos.

Conhecimento Anatômico: sempre que faz um ataque furtivo com uma arma leve, sua margem de ameaça aumenta em +2, e seu multiplicador de crítico aumenta em +1. Por exemplo, ao fazer ataques furtivos com seu cestus, Bruce tem crítico 18-20/x4.

Desgastar: em vez de causar dano, os ataques de Bruce podem consumir pontos de magia do inimigo. Caso o inimigo não possua pontos de magia, cada 10 pontos de dano causados anulam um uso diário de uma habilidade de classe do inimigo (ou impedem que a habilidade seja usada por uma rodada, no caso de habilidades sem limite de usos por dia).

Lutador Não-Letal: Bruce sempre pode causar dano não letal com seus ataques com armas sem sofrer penalidade na jogada de ataque.

Mimetismo: Bruce pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo que esteja sendo observado.

Paralisação: Bruce pode usar uma ação padrão e fazer um ataque de toque contra um animal ou humanoide; se acertar, a criatura deve fazer um teste de Vontade (CD 23) ou ficará paralisada por 1 minuto. Ela continua consciente e respirando normalmente, mas não pode falar ou executar qualquer ação física. Porém, ainda pode executar ações puramente mentais. A cada rodada, a vítima pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade para tentar se libertar. A cada teste além do primeiro, ela recebe um bônus cumulativo de +1.

Plantar Rumores: Bruce pode gastar um dia inteiro plantando boatos pela cidade sobre as capacidades do "Homem-Morcego". No final do dia, ele faz um teste de Intimidação contra CD 20. Se for bem-sucedido, pode escolher uma habilidade de classe de qualquer classe básica, de um nível igual ou inferior ao seu nível de personagem, e pode utilizá-la durante 24 horas. Esta habilidade pode ser usada uma vez por semana, e funciona apenas em cidades, aldeias e outras comunidades.

Contra Todas as Chances, Sozinho contra a Escória: Bruce recebe +3 de bônus em jogadas de ataque e classe de armadura quando estiver lutando em desvantagem numérica. Este bônus perdura até o fim do combate, mesmo que a inferioridade numérica diminua ou deixe de existir.

Traje das Sombras: enquanto Bruce estiver usando o uniforme, não sofre nenhuma penalidade em perícias por estar usando armaduras, e recebe +2 de bônus em Furtividade. Ele pode ser vestido sobre qualquer tipo de armadura.

Vigilante das Trevas: enquanto estiver vestindo o uniforme, Bruce não demonstra os efeitos de nenhum ferimento que tenha sofrido — enquanto tiver pelo menos um ponto de vida, nada em sua aparência sugere que tenha se ferido, parecendo uma muralha invulnerável. Além disso, pode lançar *medo* (CD 15) à vontade, sem gastar PM.

Vingador sem Rosto: Bruce é imune a todas as formas mágicas e mundanas de detecção de sua identidade secreta. Perícias como Percepção e magias como *visão da verdade* não podem afetá-lo. Sua identidade secreta é revelada apenas se ele for capturado e sua máscara for arrancada.

Tormenta Alpha

Bruce de Way-nne, o Homem-Morcego, 95S

F4, H8, R5, A5, PdF4; 65 PVs, 55 PMs

Kit: Guerreiro Veloz (ataque massivo, ataque surpresa, escudo da mente); Agente Secreto (ataque furtivo, identidade secreta); Guerreiro (armadura completa, crítico automático); Monge (alma de aço, ataque múltiplo aprimorado); Vigilante (despistar, trabalho sujo).

Vantagens: Humano; Aventureiro Nato (completo), Aceleração, Adaptador, Arena (cidades), Ataque Múltiplo, Base de Operações (Castelo Way-nne), Deflexão, Genialidade, Invisibilidade (Bruce pode usar as sombras e a escuridão noturna para se esconder e mover-se sem ser visto), Memória Eidética, Mentor (ele passou por vários mestres ao longo dos anos), Paralisia, PMs Extras x3, PVs Extras x4, Resistência à Magia, Riqueza, Sentidos Especiais (completo), Superação, Técnica de Luta (chute baixo, chute direto, defesa aprimorada, desarmar, direto, voadora); Telepatia (ele não lê mentes realmente, mas suas capacidades dedutivas causam o

mesmo efeito); Ciências, Crime, Esportes, Investigação, Manipulação, Máquinas.

Desvantagens: Código de Honra (Heróis), Devoção (combater o crime), Maldição (Invisibilidade só funciona com sombras), Procurado (Sorriso Mortal).

Equipamento: Armadura do Morcego (Adamante; Maçiça; Apanhadora de Flechas, Assustadora, Sombria, Voadora); Cinto de Utilidades (50 PEs em itens mágicos diversos).

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d12+2; Astúcia d12+2; Espírito d12; Força d10 (d12+2); Vigor d12.

Movimentação: 6; **Aparar:** 10; **Carisma:** +2; **Resistência: 20** (12).

Complicações: Leal, Implacável (Menor), Vingativo (Maior).

Vantagens: Prontidão, Corajoso, Nobre, Podre de Rico, Reflexos de Combate, Contra-Ataque, Esquiva Aprimorada, Artista Marcial Aprimorado, Instinto Assassino, Lutar com Duas Armas, Acrobata, Focado, Frenesi.

Perícias: Arremessar d12+2, Arrombar d12, Atirar d10, Cavalgar d12, Conhecimento (heráldica) d12, Conhecimento (história) d12, Conhecimento (idiomas) d8 (pelo menos os três mais comuns do cenário), Conhecimento (lei) d12, Curar d10, Consertar d10, Dirigir d10, Escalar d12, Furtividade d12+2, Lutar d12+2, Intimidar d12+2, Investigar d12+2, Manha d12, Nadar d10, Navegar d10, Perceber d12+2, Persuadir d10, Provocar d10, Rastrear d12+2, Sobrevivência d10.

Equipamento: Armadura do morcego (Armadura +12), batarangue (1d6, cinturão da força (Força d12+2).

D&D

Humanóide Médio (humano), Caótico e Bom

Classe de Armadura: 21 (armadura do morcego).

Pontos de Vida: 105 (14d8+42).

Deslocamento: 9 m.

For 25, Des 20, Con 16, Int 18, Sab 16, Car 13

Salvaguardas: Con +6, Sab +6.

Perícias: Acrobacia +8, Atletismo +10, Enganação +7, Furtividade +11, Intimidar +7, Intuição +9, Investigação +10, Percepção +9.

Sentidos: Percepção passiva 19.

Idiomas: Comum.

Nível de Desafio: 8 (3.900 EXP).

Equipamento Especial. O Homem-Morcego usa um *cinturão da força do gigante do fogo*, a *armadura do morcego* (armadura de batalha +3 que não causa desvantagem em Furtividade), seu *cinto de utilidades* (funciona como uma *mochila de carga*) e um *manto do morcego* (funciona como uma *mochila de carga*).

Eu sou a noite. O Homem-Morcego soma o dobro do seu modificador de proficiência em testes de Enganação, Furtividade, Percepção, Intimidar, Intuição e Investigação (já inclusos).

AÇÕES

Ataque desarmado. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 12 (1d10+7) pontos de dano contundente.

Batarangue. Arma de Ataque à Distância: +10 para acertar, alcance 9/27 m, um alvo. Dano: 5 (1d6+7) pontos de dano contundente.

Multiataque. Faça qualquer combinação de três ataques com ataque desarmado ou batarangue.

AÇÕES BÔNUS

Furtividade nas sombras. Quando está na penumbra ou escuridão, o Homem-Morcego pode executar a ação Esconder com uma ação bônus.

REAÇÕES

Aparar. O Homem-Morcego adiciona 3 à CA contra um ataque corpo a corpo que poderia atingi-lo. Para que isso aconteça, o Homem-Morcego deve ser capaz de ver o atacante.

Contra-ataque. Quando um ataque corpo-a-corpo erra o Homem-Morcego, ele pode imediatamente contra-atacar com um ataque desarmado. Para que isso aconteça, o Homem-Morcego deve ser capaz de ver o atacante.

Old Dragon

Humano, médio, caótico, guerreiro 9: Movimento 8m, For 19, Des 18, Con 16, Int 18, Sab 15, Car 12; CA 21 (armadura completa +3); JP 13; ataque desarmado (+12, 1d10+4), PV 91.

Equipamento: *cinto da força do ogro +4, armadura do morcego* (armadura de batalha +3), *cinto de utilidades* (funciona como uma *mochila de carga*) e um *manto do morcego* (permite planar com deslocamento 12m, descendo pelo menos 9m por rodada, além de se transformar num morcego uma vez por dia).

Sorriso Mortal, o Lich

Sorriso Mortal parece um cadáver em recente decomposição. Tem pele muito pálida, cabelos verdes e lábios rasgados em um sorriso assustador. Usa roupas finas e caras, muito coloridas, que remetem aos trajes de um bufão — mas rasgadas ou em trapos.

Sorriso Mortal já era um mago poderosíssimo no passado, em vida. Agora, após sua transformação em lich — um perigoso tipo de morto-vivo arcano —, ele se tornou ainda mais forte e imprevisível.

Em vez de cercado por uma aura de frio como outros liches, Sorriso Mortal tem o poder de emanar o que ele mesmo chama de sua "aura de riso" — terríveis convulsões musculares que fazem suas vítimas gargalharem, deixando-as atordoadas ou até mesmo matando-as de tanto rir. Embora possa carregar tantos itens mágicos quanto parecer interessante de acordo com a história, Sorriso Mortal se destaca pelo domínio do artefato conhecido como *Baralho das Surpresas*. Normalmente, ao sacar uma carta desse baralho, efeitos extraordinários podem acontecer, para o bem e para o mal do usuário. Porém, Sorriso Mortal pode reverter os efeitos desagradáveis de algumas cartas diretamente contra seus inimigos, simplesmente ignorando seus efeitos com uma gargalhada.

Ele prefere magias ao combate corporal e sempre usa, pelo menos uma vez contra cada oponente, o Baralho das Surpresas. Sorriso Mortal não conhece a verdadeira identidade do Homem-Morcego, a quem odeia com todas as suas forças. A maioria de seus planos atuais destina-se a atraí-lo para armadilhas cada vez mais elaboradas, insanas e mortais.

Uma verdadeira legião de criaturas estranhas está sob seu comando, obedecendo suas ordens — a maioria mais por medo e respeito a seu poder do que por fidelidade.

A pessoa mestrando pode aproveitar para adaptar qualquer inimigo da imensa galeria de vilões do Batman para enfrentar o Homem-Morcego e seus aliados: uma dríade maligna (Hera Venenosa), um crocodilo humanoide de alguma raça exótica (Crocodilo), um golem em forma de espantalho (Espantalho)...

Tormenta RPG — ND 20

Morto-vivo 20, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 36 (+10 nível, +3 Des, +5 natural, +8 magia).

Pontos de Vida: 160.

Resistências: Fort +10, Ref +13, Von +16 (+20 contra expulsar/fascinar mortos-vivos), redução de dano 15/esmagamento e mágica, imunidade a eletricidade, frio e metamorfose.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-corpo: toque +11 (1d8+15 mais paralisia).

Habilidades: For 13, Des 16, Con —, Int 24, Sab 18, Car 24.

Perícias: Conhecimento (arcano) +30, Conhecimento (religião) +30, Enganação +30, Furtividade +26, Identificar Magia +30, Intimidação +30, Intuição +27, Obter Informação +30.

Aura de Riso: qualquer criatura a até 18m de Sorriso Mortal deve fazer um teste de Vontade (CD 27). Se falhar, gargalha histericamente (fica atordoada) por 1d4 rodadas. Ao final desse período deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 27) ou é reduzida a -1 PV. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Sorriso Mortal pode desativar (e reativar) a aura com uma ação de movimento.

Capangas: Sorriso Mortal sempre tem à sua disposição um total de 210 níveis de seguidores, de no máximo 10º nível, como no talento Liderança (seguidores).

Duro de Matar: três vezes por dia, quando Sorriso Mortal sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, pode ignorar completamente esse dano.

Escudo Humano: uma vez por dia, Sorriso Mortal pode tentar uma manobra agarrar contra um personagem que não esteja envolvido em combate, com um bônus de +10. Caso seja bem-sucedido, obtém o inocente como escudo humano. Enquanto mantiver o escudo humano agarrado, Sorriso Mortal não pode ser atingido por nenhum ataque ou magia — o escudo humano sofre todo o dano ou efeitos prejudiciais. Habilidades que não causem dano e não sejam mágicas podem afetar Sorriso Mortal normalmente.

Filactério: como todo lich, Sorriso Mortal possui um filactério onde guarda sua alma. Caso seu corpo seja destruído, irá ressurgir dentro de 1d10 dias. A única maneira de destruir Sorriso Mortal permanentemente é destruir seu filactério (que normalmente fica bem escondido...). O mestre deve decidir qual a aparência do filactério de Sorriso Mortal; ele sempre terá RD 20 e 40 PV.

Magias em Combate: Sorriso Mortal não fica desprevenido quando lança uma magia.

Magias Tipicamente Preparadas: 1º — *disfarce ilusório* Duradouro, *armadura arcana* Duradoura, *escudo arcano* Duradouro; 2º — *riso histérico* x3; 3º — *toque vampírico*; 4º — *confusão* x2; 5º — *teletransporte*; 6º — *dissipar magia maior*; 7º — *reverter magia*; 9º — *desejo*. *PM:* 65. *CD:* 17 + nível da magia.

Risada Maligna: uma vez por combate, Sorriso Mortal pode usar uma ação de movimento para dar uma risada maligna e fazer um teste de Intimidação contra o personagem com o maior bônus entre seus inimigos. Se for bem-sucedido, recebe uma quantidade de PV igual à diferença entre seu teste e o teste de seu oponente.

Toque Paralisante: uma criatura atingida pelo toque de Sorriso Mortal deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 27) ou ficará paralisada permanentemente com um sorriso doentio no rosto. As magias *remover encantamento*, *remover maldição* e *remover paralisia* podem libertar a vítima. Uma criatura paralisada dessa forma parece morta, mas um teste de Cura bem-sucedido (CD 20) revela que ela ainda está viva.

Tesouro: triplo do padrão, mais *Baralho das Surpresas*. Sorriso Mortal pode sacar uma carta e, como uma reação antes de ser afetado, escolher outra criatura a até 9m para ser afetada pela carta.

Novo Artefato: Baralho das Surpresas

Poucos sabem a origem desse artefato menor, mas muitos exemplares já foram vistos, figurando também em lendas e histórias. O *baralho das surpresas* normalmente é encontrado dentro de um estojo de couro ou caixa de madeira fina. As cartas são feitas de marfim ou velino, e gravadas com símbolos, palavras e delicadas pinturas.

Uma criatura em posse do baralho pode gastar uma ação de movimento para sacar uma carta, e isso causa o efeito mágico específico da carta sobre si, ignorando qualquer resistência ou imunidade. A própria carta emite um brilho mágico, sons auspiciosos e outros efeitos chamativos antes de desaparecer.

A cada vez que uma carta é sacada do *baralho das surpresas*, uma nova cópia surge dentro do baralho, com seu poder restituído (o que torna possível sacar a mesma carta duas vezes, com algumas exceções). Ao sacar uma carta, há uma chance de 5% do baralho desaparecer, indo parar em qualquer outro lugar do multiverso.

O *baralho das surpresas* contém 22 cartas; você pode usar algumas cartas de um baralho comum para representar o item na mesa de jogo (ou tentar equivalências com um baralho de tarô, se quiser se arriscar...). Se não quiser ou puder usar um baralho, role 2d12–1, ignorando um resultado 23. Aura avalassadora.

Idiota (2 de paus): você perde 6 pontos de Inteligência permanentemente. Cura natural e magias não podem restaurar esse valor (mas pontos adquiridos por subir de nível ou idade avançada, bem como vestir itens mágicos, podem aumentar sua Inteligência normalmente).

Gema (2 de copas): um total de cinquenta gemas idênticas surgem entre seus pertences, ou num saco numa superfície adjacente. Role uma vez na tabela de gemas (*TRPG*, Capítulo 10) para determinar o tipo e valor individual e multiplique por 50.

Cometa (2 de espadas): se você derrotar a próxima criatura hostil que encontrar em combate individual, receberá imediatamente XP suficiente para levá-lo para o próximo nível. Se encontrar diversas criaturas hostis, deve escolher para o combate singular a mais perigosa (maior ND) entre elas. Você saberá essas informações instintivamente (*"Desafiar essa criatura para um duelo vai me tornar muito mais poderoso"*).

Equilíbrio (2 de ouros): sua tendência muda instantaneamente. Role 1d8 três vezes para escolher uma direção (1 – norte, 2 – nordeste, 3 – leste etc.) na tabela de passos de tendência (*TRPG*, Capítulo 6). Se a última rolagem o fizer retornar à sua tendência original, você recebe um bônus permanente de +2 em uma habilidade à sua escolha.

Garras (Ás de paus): todos os itens mágicos em sua posse ou que pertençam a você se desfazem em pó, incluindo aqueles oferecidos por talentos, habilidades de classe e similares.

O Destino (Ás de copas): você pode ignorar um único efeito que o afete diretamente (ataque, dano, magia, carta do *baralho das surpresas*, intervenção divina...) como uma reação. Você sabe que pode fazer isso instintivamente.

Calabouço (Ás de espadas): você é afetado por uma magia e deve ser bem-sucedido no teste de resistência para escapar. Role 1d8: 1 — *estase temporal* (CD 28); 2 a 7 — *prisão* (2 para acorrentamento, 3 para adormecimento, etc), CD 28 + o modificador da *prisão*; 8 — *aprisionamento* (CD 29).

Vizir (Ás de ouros): você pode receber um conselho infalível, informação exata ou a resposta para uma única pergunta como uma ação livre. O mestre deve ser generoso nessa resposta, oferecendo respostas amplas e conselhos honestos. O personagem poderá usar essa habilidade uma única vez, em até um ano e um dia (quando o efeito descarrega).

Crânio (Valete de paus): um aspecto da morte surge para enfrentá-lo, num espaço vazio a até 9m. Use as estatísticas de uma mortalha (*Bestiário de Arton*), porém imune a efeitos de expulsar/fascinar mortos-vivos e sem a vulnerabilidade à luz do sol. Você deve enfrentá-la em combate singular — se receber qualquer ajuda de seus aliados, aspectos da morte surgirão para enfrentá-los individualmente. Uma criatura morta por um desses aspectos da morte não pode ser ressuscitada de nenhuma maneira (nem mesmo com *desejo*, *milagre* ou intervenção divina). Os aspectos desaparecem se vencerem ou forem vencidos.

Cavaleiro (Valete de copas): você recebe um parceiro como no talento Liderança, que deve pertencer à

sua raça, e só pode escolher entre as classes guerreiro ou cavaleiro. O parceiro surge do nada em um espaço vazio próximo, como uma criatura invocada, mas tem uma existência própria e memórias fabricadas de uma relação pregressa com você.

Ladino (Valete de espadas): um PdM amigo ou aliado do seu personagem se volta contra você — mas não imediatamente. Sua atitude é permanentemente hostil em relação a você. Esse ódio, porém, permanece secreto até o momento em que essa revelação seja mais danosa à você. Se o personagem não tem PdMs de destaque próximos, o mestre pode aplicar essa hostilidade à uma organização, comunidade ou similar.

Estrela (Valete de ouros): você recebe dois pontos que deve aplicar imediatamente em uma única habilidade à sua escolha.

As Chamas (Dama de paus): você se torna alvo da inimizade de uma criatura poderosa de outro mundo (ND igual ao seu +2, no mínimo 10). Exemplos incluem diabos, demônios, anjos, inevitáveis e outras criaturas extraplanares, dependendo de sua tendência e afiliações. A inimizade só pode ser encerrada com a morte ou destruição de uma das partes, e os primeiros ataques ou incursões contra você começam em 1d20 dias.

Chave (Dama de copas): você recebe uma arma mágica maior, que surge em suas mãos ou numa superfície adjacente à você. O mestre pode rolar os bônus e poderes na tabela de armas mágicas maiores (*TRPG*, Capítulo 10), mas a arma deve ser preferencialmente de um tipo que o personagem já use.

Medusa (Dama de espadas): você sofre uma penalidade permanente de –2 em todos os testes de resistência.

A Lua (Dama de ouros): você recebe 1d4 *desejos*, podendo ativar cada um como uma ação padrão. A carta permanece em sua posse e exibe um desenho de lua, com a fase indicando o número de desejos disponíveis (cheia = quatro; minguante = três; meia-lua = dois; crescente = um). Os *desejos* devem ser utilizados em até um número de minutos igual ao número atual de desejos; quando o tempo acabar ou todos os *desejos* forem usados, a carta desaparece. Você entenderá o funcionamento da carta instintivamente.

O Vazio (Rei de paus): esta carta é completamente vazia, coberta apenas de uma escuridão profunda. Faça um teste de Vontade (CD 33). Se falhar, cai inconsciente, e não pode ser acordado de nenhuma maneira. Sua alma é aprisionada em outro lugar — talvez em uma gema (como na magia *prender a alma*), ou talvez em outro mundo, em posse de uma criatura poderosa. Magias como *desejo* ou *milagre* não podem desfazer esse efeito, mas podem revelar o local onde a alma está aprisionada.

Trono (Rei de copas): você se torna um verdadeiro líder aos olhos de todos. Recebe um bônus de +5 em todos os testes de perícias baseadas em Carisma. Além disso, um pequeno forte surge em uma área desocupada à sua escolha. A construção pertence a você aos olhos da lei local, tendo sido criada por um rearranjo da realidade. Ela não inclui habitantes, itens ou mobiliário. A escolha do lugar deve ser feita em uma hora; se o tempo acabar, a chance de obter o forte é perdida. Você saberá desse fato instintivamente.

Ruína (Rei de espadas): todo o seu dinheiro e posses desaparecem. Seus itens e equipamentos mundanos, se desfazem em pó (podendo deixá-lo literalmente nu!). Dinheiro guardado, propriedades e construções não desaparecem, mas são perdidas — a realidade se rearranja para comportar a perda. Por exemplo, se você era o senhor de uma fortaleza, ela pode ter sido subitamente conquistada por inimigos. Este efeito não afeta itens mágicos.

Sol (Rei de ouros): você recebe tantos XP quanto necessário para atingir o próximo nível. Além disso, recebe um item mágico, que surge em suas mãos, pertences ou numa superfície adjacente. O mestre deve rolar o item obtido na tabela de acessórios médios (*TRPG*, Capítulo 10).

TESOUROS ANCESTRAIS

O Tolo (Curinga com a marca registrada): você perde tantos XP quanto necessários para deixá-lo na metade do caminho para o que era seu nível atual. O *baralho das surpresas* força você a sacar outra carta em sua próxima ação disponível, e O Tolo some do baralho até que o artefato ressurja em outro lugar.

Bufão (Curinga sem marca registrada): você recebe tantos XP quanto necessários para deixá-lo na metade do caminho para o próximo nível. Se já ultrapassou esse valor, recebe XP exatos para atingir o próximo nível. Ao ser sacado, o Bufão some do baralho até que o artefato ressurja em outro lugar.

Tormenta Alpha

Sorriso Mortal, 95S

F3 (esmagamento), H9, R10, A5, PdF3 (perfuração); 100 PVs, 110 PMs

Kits: Lich (corpo imortal, imunidades de lich, magia infindável, magia sombria), Abençoado (aura de energia, benção divina: anatomia insana, benção divina: poder oculto aprimorado, benção divina: toque da ruína, benção divina: transmissão da loucura, união divina), Acadêmico (acervo superior, biblioteca arcana, estudo intensivo), Bufão (chamar a atenção, provocação), Mago do Caos (área de magia insana, efeito adverso).

Vantagens: Humano; Mago Nato; Aptidão Mágica, Arcano, Centelha Divina (Nimb), Contramágica, Filactéria, Grunts!, Magia Caótica, Magia Extrema, Metamagia (todos), Patrono (sua organização), PMs Extras x5, Poder Oculto (Primordial), PV Extra x5, Resistência à Magia; Artes, Crime, Idiomas, Manipulação.

Desvantagens: Insano (homicida), Má Fama, Monstruoso, Procurado (Homem-Morcego, Forças da Lei).

Magias: Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, Cura Para os Mortos, Loucura de Atavus, 40 PEs em magias à escolha do mestre. Sorriso Mortal mantém 10 PMs presos em magias permanentes, principalmente de proteção.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d12+2, Espírito d10, Força d10, Vigor d10

Perícias: Conhecimento (Oculto) d12+2, Conjuração d12, Intimidar d12, Lutar d8, Perceber d10

Aparar: 6; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 15 (6)

Equipamento: baralho das surpresas.

Feitiços: Sorriso Mortal possui 50 Pontos de Poder e conhece todos os feitiços da Edição Brasileira de *Savage Worlds*.

Morto-Vivo: Resistência +2. +2 para sair do estado Abalado. Ataques localizados não causam dano adicional, ignora penalidades de ferimento.

Toque da Morte: Sorriso Moral drena a vida daqueles ao seu redor com um toque. Ao invés de um ataque normal, ele pode fazer um ataque de toque. Cada ampliação na sua rolagem de Lutar automaticamente inflige um ferimento no seu alvo.

Baralho das Surpresas: Sorriso Mortal pode sacar cartas do baralho de aventura e aplicar o efeito contra os jogadores como uma ação.

D&D

Morto-Vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura: 17 (armadura arcana).

Pontos de Vida: 135 (18d8+54).

Deslocamento: 9 m.

For 13, Des 16, Con 16, Int 24, Sab 18, Car 24

Salvaguardas: Con +10, Int +12, Sab +9.

Perícias: Arcanismo +18, História +12, Intuição +9, Percepção +9.

Resistências a Dano: elétrico, frio, necrótico.

Imunidades a Dano: veneno; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos.

Imunidades à Condição: amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado.

Sentidos: visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 19.

Idiomas: Comum.

Nível de Desafio: 21 (33.000 EXP).

Equipamento Especial. Sorriso Mortal tem um *baralho das surpresas*. Ele pode sacar uma carta do baralho

como uma ação. Ele pode escolher outra criatura como alvo do efeito da carta como uma reação. O *baralho das surpresas* não desaparece depois de usado. Essas qualidades especiais só funcionam quando o baralho é usado por Sorriso Mortal.

Rejuvenescimento. Se tiver uma filactéria, depois de destruído Sorriso Mortal ganha um corpo novo em 1d10 dias, recuperando todos os pontos de vida e se tornando ativo novamente. O novo corpo aparece a 1,5 metro da filactéria.

Conjuração. Sorriso Mortal é um conjurador de 18° nível. A habilidade de conjuração dele é a Inteligência (CD 20 para evitar magia, +12 para acertar com ataques mágicos). Ele tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, prestidigitação, raio de gelo.*

1° círculo (4 espaços): *armadura arcana, disfarçar-se, escudo, gargalhada nefasta.*

2° círculo (3 espaços): *detectar pensamentos, flecha ácida, invisibilidade, reflexos.*

3° círculo (3 espaços): *animar mortos, bola de fogo, contramagia, dissipar magia.*

4° círculo (3 espaços): *malogro, porta dimensional.*

5° círculo (3 espaços): *névoa mortal, vidência.*

6° círculo (1 espaço): *desintegrar, globo de invulnerabilidade.*

7° círculo (1 espaço): *dedo da morte, transição planar.*

8° círculo (1 espaço): *dominar monstro, palavra de poder atordoar.*

9° círculo (1 espaço): *palavra de poder matar.*

Resistência a Expulsão. Sorriso Mortal tem vantagem em salvaguardas contra qualquer efeito que expulse mortos-vivos.

AÇÕES

Toque Paralisante. Ataque Mágico Corpo a Corpo: +12 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 10 (3d6) pontos de dano de frio. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou será paralisado durante 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada uma das vezes dele, encerrando o efeito que age sobre si em um sucesso.

AÇÕES LENDÁRIAS

Sorriso Mortal pode executar 3 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e somente no final da vez de outra criatura. Sorriso Mortal recupera todas as ações lendárias gastas no começo da vez dele.

Truque. Sorriso Mortal conjura um truque.

Toque Paralisante (Custa 2 Ações). Sorriso Mortal usa o Toque Paralisante.

Olhar Amedrontador (Custa 2 Ações). Sorriso Mortal fixa o olhar sobre uma criatura a vista e a até 3 metros dele. O alvo deve ser-bem sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 contra esta magia ou ficará amedrontado durante 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda no final de cada vez dele, encerrando o efeito em si em um sucesso. Se for bem-sucedido ou se o efeito se encerrar para ele, o alvo ficaimune ao olhar do lich pelas próximas 24 horas.

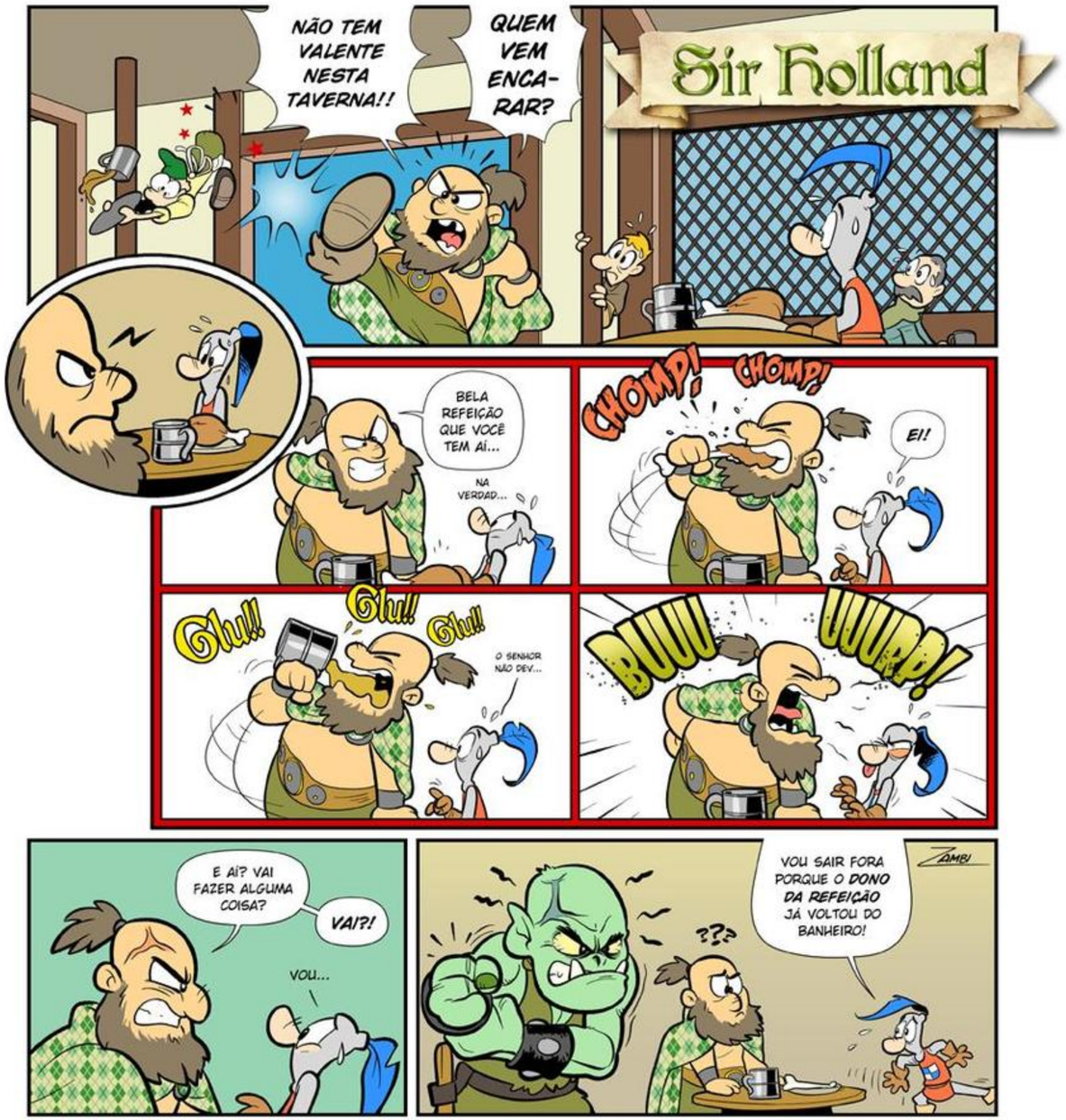
Romper Vida (Custa 3 Ações). Cada criatura viva a 6 metros do lich deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 18 contra esta magia, 21 (6d6) pontos de dano necrótico em uma falha, ou metade do dano em um sucesso.

Old Dragon

Lich Médio e Caótico: Movimento 9m, Moral 12, For 13, Des 16, Con 10, Int 24, Sab 18, Car 24; CA 36, JP 8, DV 17+30 (115/166), RM 25%, RD 20/magia, habilidades especiais: aura de medo, toque necrótico.

Além das habilidades especiais normais de um lich, Sorriso Mortal pode sacar uma carta de seu *baralho das maravilhas* como uma ação. Ele decide se os efeitos afetam ele mesmo ou outro personagem.

ÁLVARO FREITAS, THIAGO ROSA, PADRE JUDAS e VLADISLAV TPISH



AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Melo
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Aline Alves Rocha
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
Andre Russo Moreira
André Tepedino
Andre Zanki Cordenonsi
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Ayslan Melo
Benuel Farias
Bernardo Pires Caron
Breno Muinhos
Bruno Alves De Souza
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Caricchio Buss
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Grimaldi
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Honorato De Oliveira
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Coutinho
Caio Cruz
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Augusto Mello Machado
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cristiane Weber
Dahmer Duarte Maggion
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Freitas
Daniel Guimarães
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danilo Henrique
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Daxiomar Dill
Deivid Santos
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Goncalves
Diego Machado Monnerat
Diego Meneses
Diego Niles
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Dns
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Edilazio Luiz
Edson Jose Nascimento
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Souza Miguel
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Pereira De Lima
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Felipe Dal Molin
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Horas
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Fenero
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Rafael Junkes
Fernando Ribeiro
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Frank Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel De Assis Maria Pedro
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues Menino Da Costa
Gabriel Zuanetti
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Castro
Henrique Cesar Vaz
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Rodrigues
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Icaro Guedes
Igor Lima
Igor Matheus
Igor Palmieri
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaiso Guilherme
Janderson Araujo
Jayme Valente Netto
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Paulo Marques Costa
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
Jonatan Guesser
Jonatas Castilho Moraes
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jose Barbosa Santiago Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Victor Pissurno
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juan Campos Barezzi
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bamonte
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Augusto Gonzaga
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Linki
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Bernagozzi
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado

Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Túlio Gláucia Freire
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos Henrique
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Maria Luciana Lima
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Hobit
Matheus Panda
Mauricio Bomfim
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nahor Alexei Pereira De Andrade
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio Andrade
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Iglesias
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Branco
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Heleno De Camargo Barbosa
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Rafael Ximendes Gonçalves
Raffael Lima
Raoni Dias Romao
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo Branco
Ricardo Panetto
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Rogério Sousa
Ronald Guerra
Ronan Freitas
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Talles Magalhães
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Thomas Aguiar
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Túlio Goes
Uelerson Canto
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinicius Dinofre
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Adriano Ullmann Klein
Willian Viana Neves
Yanomami L. Marinho
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Alexei Lima
Yuri Marcel Melo Oliveira
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
André Almeida
Andre Andrade
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andresson Pn
Antonio Mombrini
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Bolches
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Rech
Bruno Soares
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Lopes Pólvora
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Letiere Martins
Cícero Leandro Júnior
Ciro Moises Seixas Dornelles
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Claudio Toledo
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Dan De Paula
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ximenes
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Henrique Moraes De Vasconcelos
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Raniere
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogo Benedito
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Moura
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elimar Andrade Moraes
Elton Veiga
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Erick Henrique
Erick Nunes
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Eva Andrade
Evandro Silva
Everton Souza Melo
Ewerton Seixas
Fabiano S. Santos
Fabiano Silveira
Fabio Benchimol Correa
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Elias Reis Ritter
Fábio Gicquel Silveira
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe R. Brasil
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Santos De Lima
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Thiago Do Nascimento Teixeira De Sousa
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal

Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Ribeiro
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Sedrez Warmling
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Gasperini
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Moura
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Higor Maule
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Israel Santos Aleixo
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ja Ferreira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jhonas Diego
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Soares
João Victor
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Avanza Filho
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kalaires
Kallyemerson Raimundo Rosário Da Conceição
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keoma Borges Motta
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Larissa Mubárack
Leandro Casanova
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Léo Bruno
Leonardo Augusto Andrade Jacobs
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Luan Arrais Pereira
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Marques De Oliveira
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luís Sôlha
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Calmon Neto
Luiz Cesar
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Avyner Campos Teodoro
Marcelo Navalha
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marco Yukio T Martins
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus Farias
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Matheus Pontes
Matheus Rodrigues
Maurício Bassanesi Borges
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Mike Zairos Pifano
Neto Falcão
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Otávio Douglas
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Marques Feitosa
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bardini
Rafael Duarte Collaço
Rafael Duret
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lima
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Stabenow
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Reis
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Junior
Renato Martins Da Cunha Neto
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Menezes Cordeiro
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Sanzi Acerbi
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silas Dias Teixeira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Padua Marinho
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Araújo Dos Santos Ayçar
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Alexsandro
Victor Augusto Borges Dias De Almeida
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Walace Fernandes
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
William Ames
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

Um pouco dos bastidores da campanha

CURIOSIDADES DO VÍDEO DE #TORMENTA20

A história você já conhece: a campanha #Tormenta20 foi ao ar no dia 10 de maio e abalou o mundo do financiamento coletivo, anotando recorde em cima de recorde. Agora, vai saber algumas curiosidades dos bastidores da criação do vídeo da campanha!

Reunião em Porto Alegre

O Quinteto Tormenta não mora todo na mesma cidade. Cassaro e Saladino são de São Paulo, enquanto Trevisan, Caldela e Svaldi vivem em Porto Alegre. Logo no início, tivemos que lidar com o problema da distância. Várias ideias surgiram, como cada um filmar em sua própria casa, ou ir todo mundo para São Paulo e alugar um estúdio de gravação. No final, decidimos gravar em Porto Alegre, dentro da loja Nerdz, onde havia um cenário bonito, além de todos os livros da editora, o martelo e a miniatura do Mestre Arsenal e outros elementos legais.

Noite da Tormenta

No dia seguinte à gravação, fizemos um evento na própria loja Nerdz, chamado "Noite da Tormenta". Neste evento, lançamos a hashtag #Tormenta20 e não fizemos absolutamente nenhum anúncio consistente, apenas deixamos mais e mais suspeitas no ar. Isso porque o evento nem era para acontecer. Fizemos apenas como forma de aproveitar a presença de todo o Quinteto reunido na mesma cidade. Melhor para os fãs, que puderam interagir e pegar autógrafo de todo mundo de uma vez só, uma oportunidade bem rara.

Separando o Quinteto

No dia das gravações, separamos o Quinteto. Quatro deles ficavam esperando no escritório administrativo da Nerdz (no andar superior do prédio da empresa), enquanto eu e o restante da equipe de gravação entrevistávamos um por vez. Não havia um script, e um não ficou sabendo o que foi dito pelo outro. Ao final de cada entrevista, gravávamos cada um dizendo "Falta tantos dias para começar a campanha". O Leonel foi um dos primeiros, e quase matou os demais de susto com seus berros. O pessoal desceu as escadas correndo e perguntando o que raios estava acontecendo!

Equipe de filmagem

Como em qualquer produção audiovisual, a equipe é bem maior do que se vê na tela. Para gravar o vídeo da campanha, contávamos com dois cinegrafistas, um diretor, um contrarregra e eu, que tinha a função de gerente de comunicação, mas na prática também fiquei responsável pela iluminação e captação de áudio — além de ter tirado o diretor da cadeira e feito o que o Leonel chamou de "Karensplaining". Por fim, o material bruto e as instruções de montagem foram para a nossa editora de vídeo, que também fez as fotografias que aparecem inseridas na versão final. O nome de todo esse pessoal vai aparecer nos créditos do livro.

Planejamento

Apesar de não haver um script, os criadores de *Tormenta* não foram para a gravação despreparados. No mesmo dia, tivemos uma reunião para alinhar a comunicação. Minha apresentação continha 26 slides entupidos de texto. Para mim, uma aberração, já que geralmente prefiro montar slides praticamente só com imagens. Porém, essa foi uma necessidade do projeto. A apresentação era dividida em: Objetivos, Cronograma, Público, Mensagem, Obstáculos, Estratégias, Mensuração e Resumo. A reunião levou quase três horas: outra aberração, já que todos nós preferimos reuniões curtas. #Tormenta20 foi um projeto que nos obrigou a sair da zona de conforto e, como diria o lema de Deheon, ir "mais além".

• • • • • • • • • • •

Como pode ver, fazer um vídeo — mesmo que seja um vídeo contendo apenas entrevistas — demanda a competência, o esforço e a dedicação de muita gente. Vai além da paixão, requer entrega. Noites e mais noites de trabalho, dores de cabeça de tanto pensar, a ansiedade de quem não sabe se seu esforço será recompensado.

Porém, é um esforço que vale a pena. Graças a você que apoiou, a campanha é um sucesso estrondoso. E graças a você, talvez o vídeo de #Tormenta20 não seja nossa última produção audiovisual.

KAREN SOARELE

Equipe tranquila, antes da Tormenta chegar e arrebatar a todos